
〔餓狼〕GAROU
MARK OF THE WOLVES
公式ガイドブック
NEO GEO
餓狼 GAROU
MARK OF THE WOLVES
TM
©SNK1999
ASCII


確かにその男達は存在した……
野望に全てを捧げた男がいた……
復讐に身を焦がす男がいた…
正義など問題ではない
ただ勝者が生き、敗者が散っていく
それだけである
AiRBORNE
［餓GAROU狼］
MARK OF THE WOLVES
STORIES
ただ、ひもじいだけでは、真に餓えているとはいえない。
飢えない為に戦い、そして求め続けることで、初めてその意味を為すのである。
ーカイン・R・ハインラインー

PROLOGUE

かつて戦いに全てをかけた男達がいた……。
一方は復讐に身を焦がし、もう一方は野望を胸に抱き……。
彼らに正義など関係なかった。
ただ、自分の信念を拳に込めて戦い……そして己に決着を付けた。
今は昔の物語……。
あれから10年の月日が経とうとしていた。

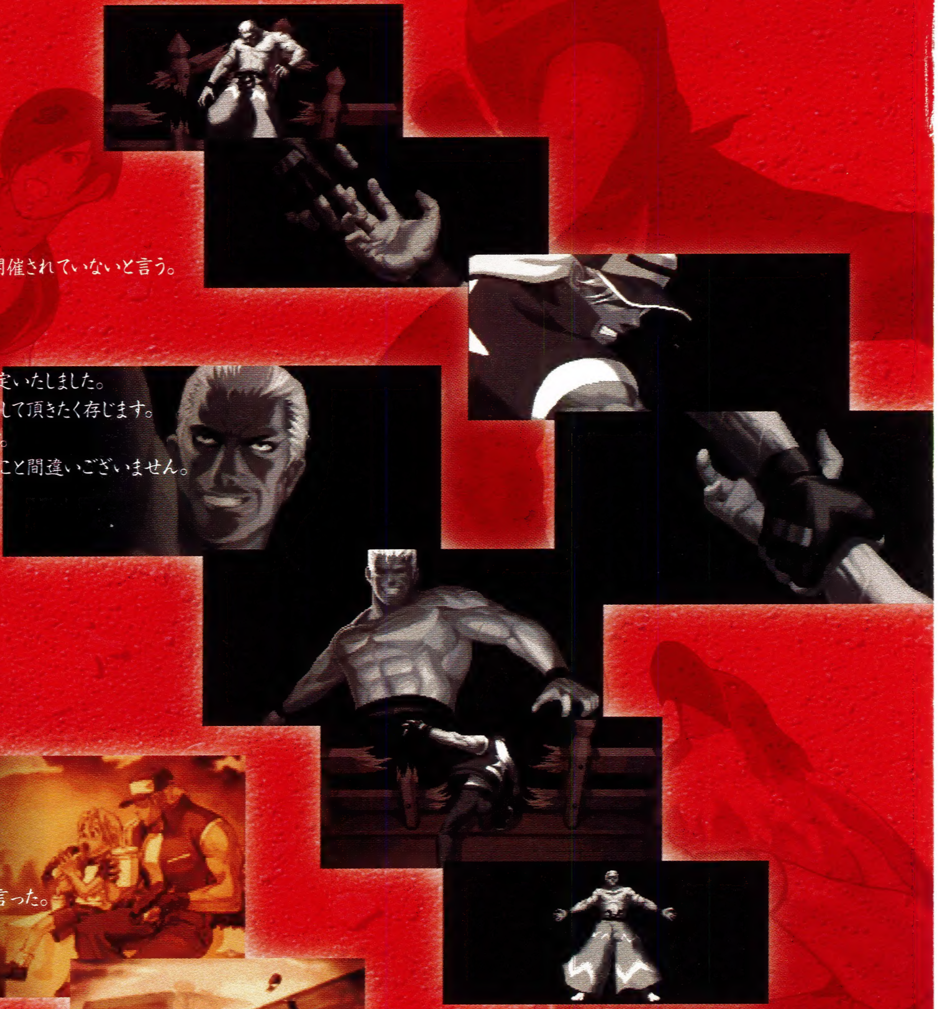
その招待状が届いてから、ずっと少年は迷っていた。
…………キング・オブ・ファイターズ。
世界中の格闘家を一堂に集めて開かれる格闘技の祭典。
しかし、主催者であるギース・ハワードが謎の死を遂げて以来、一度も開催されていないと言う。
…………それが何故？
少年はもう一度手紙の文面を読み返した。
「Maximum Mayhem キング・オブ・ファイターズ」開催のお知らせ
この度、10年ぶりに「キング・オブ・ファイターズ」を開催することが決定いたしました。
前優勝者である貴方様にはディフェンディングチャンピオンとして出場して頂きたく存じます。
それから是非、お連れのロック様もお出で下さいます様お願い致します。
ロック様の強さは噂で聞いております故、出場して頂ければ盛り上がること間違いございません。
なお、優勝された場合には前回以上の多額の賞金を用意しております。
さらに主催者である我が当主から、特別の優勝賞品がございます。
それは……、

前回と同様、少年はここで目をつぶった。
しかし一度空を仰ぎ見ると、再び先を進めた。

ロック様のお母様について……とだけ今は申しておきます。
詳しくは、優勝された時に全てお話しいたします。
それでは、良い返事をお待ちいたします。

ハインライン家執事　アーノルド・セバスチャン

少年は手紙を全て読み終えると、再度目をつぶった。
そして数秒の後、何か決心した風に目を見開くと、旅支度をしていた男に言った。
「いいよ……決めた」
「そうか、どうする？」
少年は椅子から立ち上がり答えた。
「ああ、セカンドサウスへのチケットは2枚にしてくれ、テリー」













自由と欲望の街……セカンドサウス。
その郊外にある屋敷は何の変哲もないように思えた。
しかし、その内部では恐るべき計画が実現に向け、着々と進行していた。

「カイン様……お茶が入りました」
年老いた好々爺は、窓の側にたたずむ男に静かに語りかけた。
「爺の入れるお茶は最高だからな……。当然、ブランデーは入っているのだろ？」
「ええ、たっぷりと……」
爺と呼ばれたその老人はにっこりと答えた。
男は、その紅茶を一口すすると、眼下に広がる薄汚れた町並みを睨み付けた。
「見ろ、この町並みを……住人達を……奴らは、何の疑問も持たずに、
この生活に満足している。与えられた自由であるにもかかわらず……
自分に大いなる翼があるかのように振る舞っている」
「…………」
好々爺は、黙って聞き入っていた。
「安定した生活と真の自由……その二つが同義でない事を、
俺は奴らにいつか知らしめてやる。その為にも、
このセカンドサウスに秘められし謎……『ギースの遺産』を我が手中に収めるのだ！」
「…………御意」



好々爺は静かに瞼を閉じ、男の意見に賛同の意を表した。
「それで、爺。例の大会の件はどうなっている?」
男は窓から離れ、好々爺と対峙した。
「その事ですが、先程あの男からの返事が返って参りました」
「フム、それで…………?」
「本日の17:00の便で、こちらに向かっている模様です」
「そうか、判った、まだ何か動きがあったら教えてくれ……」
「かしこまりました」
好々爺は一礼をすると、部屋から去っていった。

　部屋に一人残されると、男は再び窓の外を眺めた。
その顔は、先程までの厳しい顔つきから一転し、穏やかで優しいモノになっていた。
「……奴が来るようだ……姉上」
男は手元のロケットの蓋を開け、中に入っている写真を見た。
　そこには幸せそうな姉弟と、一人の赤ん坊が写っていた。
まるで、その幸せが永遠に続くかの様に微笑みながら……。





誰もが同じ生き方はできない

Chapter－I

キャラクター紹介 6-19



ロック・ハワード
ROCK HOWARD



テリー・ボガード
TERRY BOGARD



キム・ドンファン
KIM DONG HWAN



キム・ジェイフン
KIM JAE HOON

CONTENTS



マルコ・ロドリゲス
MARCO RODRIGUEZ



グリフォンマスク
THE GRIFFON



北斗丸
HOKUTOMARU



フリーマン
FREEMAN



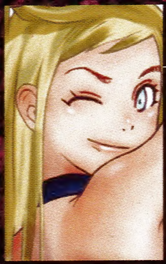
双葉 ほたる
HOTARU FUTABA



牙刀
GATO



ケビン・ライアン
KEVIN RIAN



B.ジェニー
B.JENET



グラント
GRANT



カイン.R.ハインライン
KAIN R.HEINLEIN

ROCK HOWARD

ロック・ハワード

Story

テリーに拾われたギース・ハワードの忘れ形見。幼少時に病で母を失っており、その母を助けなかった父、ギースを恨んで止まない。しかし、その想いとは裏腹に、格闘のセンスは父譲りの天性を発揮。生活の糧にと始めたストリートファイトも子供ながら負け知らずの日々を過ごす。そんな彼にとって、連れ立っているテリーは良い人生の見本となっており、格闘技を習うかたわら、様々な事を吸収していく。
現在はテリーと共にあてのない旅をしており、訪れる各地の格闘大会で腕を磨いている。ここ数年での成長は目を見張るものがあり、すでにテリーに並ぶ腕前ではと噂される。今回は亡き母の真実を求め「キング・オブ・ファイターズ」に参加することにした。
「さあテリー、いっちょ派手に始めようか！」



Profile

年令：17才
性別：男
身長：178cm
体重：70kg
誕生日：6月24日
血液型：B型
国籍：アメリカ
格闘スタイル：古武術＋マーシャルアーツ
趣味：ツーリング、ベースを弾くこと（一度弾いた曲は完璧にコピーできる）
特技：料理（ファーストフード好きのテリーのために作ってあげていたらプロ級になった）
大切なもの：テリーにもらった帽子、愛用のバイク（HONDA）
苦手なもの：女性（男ばかりの中で暮らしてきたため、少しシャイな性格になっている）
好きなもの：ドライバーグローブ
嫌いなもの：すぐに自慢する奴
好きな食べ物：ジャンバラヤ（ソーセージが不味いのは×）
好きな音楽：ハードロック
得意スポーツ：ストリートバスケット
声優：竹本 英史

Character Voice

勝利メッセージ

楽勝　血の高ぶりを抑えられねぇ……これが俺の本心なのか？
普通　俺は宿命にケンカを売ってんだ　負ける訳にはいかねぇよ
辛勝　今の自分を忘れてはばたける……そんなツバサが欲しくなるのさ
VSテリー　どうしたんだ、テリー？　前チャンプの名が泣くぜ！
VSロック　人真似なんかやめろよ　自分が惨めになるぜ！
VSドンファン　俺の家系は少々荒っぽくてね　あんたん所とは違うのさ
VSジェイフン　父親を尊敬してるんだな……俺とは大違いだ
VSほたる　え、えっと……済まなかった……女の子と戦うの初めてだからよ
VS牙刀　憎しみだけじゃ生きてけねぇ……テリーが教えてくれたのさ
VSジェニー　わ……悪いけどその格好で戦うの止めてくんないかな……
VSマルコ　どこまでも真っ直ぐなんだな　ちょっと羨ましいぜ
VSフリーマン　誰かが自分を支えてくれる……そう感じた事はないのか？
VS北斗丸　不知火流忍術？　どっかで聞いた様な……？
VSグリフォンマスク　あんたはヒーローなんだろ？　立ち上がって見せなきゃ！
VSケビン　俺が俺である瞬間……戦っていると身近に感じるのさ
VSグラント　何故だ？　暗黒の血が騒ぎやがる……
VSカイン　俺は俺だ！　これだけは誰にも縛られねぇ！
サバイバルモードクリアー　クリアおめでとう！　ほんと……恐れ入ったよ
※ギースの継承技でフィニッシュを決めた時は、グラント戦と同じメッセージになります。

ボイスリスト

スタート演出（通常）　限界まで飛ばすぜ！
スタート演出（対テリー）　手加減なしだぜ、テリー！
スタート演出（対カイン）　血が……うずくのか？　クッ！
1回目勝利　この程度じゃねぇだろ？
2回目勝利　……あばよ
2回目勝利（超必）　どこまでも……足掻いてやる！
特殊勝利（ギース技FIN）　クウゥゥゥッ……！　ハアッ、ハアッ、ハアッ……
通常挑発　シャンとしなっ！
特殊挑発1　ハッ、ダセェな……
特殊挑発2　逃げちまえよ……
ドロー　チッ……
時間切れ負け　そうかよ
小技KO　こっ……ここまでか……
KO吹っ飛び　ウワァァァァー！
烈風拳　れっぷうぅぅけんっ！
ダブル烈風拳　ダブルゥゥルれっぷうぅぅけんっ！
クラックカウンター　ハッ！　ウリャアッ！
ライジングタックル　ラァイジングタックル！
ハードエッジ・弱　シッ！
ハードエッジ・強　リャァァァアッ！
レイジラン・TYPE B　ダァァァンク！
真空投げ　フンッ！
羅刹　ハァァァァァァァァァ……もらったぁぁ！
レイジングストーム（超必）　レイジング……ストォォォーム！
レイジングストーム（潜在）　レイジング……ストォォォーーーム！
シャインナックル（超必）　くらいなっ！　ウリャァァァァーッ！
シャインナックル（潜在）　くらいなっ！　ウリャッ！　セェイッ！　イヤァァァァァッ！
デッドリーレイブ・ネオ　デッドリーレェエイブ!!
T.O.P.アタック　ヨッ……！

開発者コメント

主人公なので特に気を遣いました。"一見完璧にそろったビジュアルの中に、どこかスキのある、シャイなところを持った男前"というデザイナー泣かせのキャラクター性をドット絵に求めました。周りのチェックが多すぎて、担当デザイナーはヒーヒー言ってました。（Y.ODA）



TERRY BOGARD

テリー・ボガード

Story

永きにわたるギース・ハワードとの闘いに決着をつけたテリー・ボガード。その最中で宿命の少年、ロックと運命的な出会いを果たしたテリーは、平和を取り戻したサウスタウンを後に、あてのない旅に出た。
その旅の中で、テリーはロックに今まで自分が学んできたすべてを教え、揺れ動くロックの心に目指すべき方向を示唆してやる。
そんなテリーのもとにやってきた10年ぶりに開かれる格闘大会「キング・オブ・ファイターズ」の招待状。ギース亡き現在になって、何の目的で大会が開かれるのか？
不審に思ったテリーは、自らその舞台に飛び込み、謎を解こうとするのだった。
「俺の拳は錆び付いちゃいないぜ！　心してかかってきな！」

Profile

年令：35才
性別：男
身長：182cm
体重：81kg
誕生日：3月15日
血液型：O型
国籍：アメリカ
格闘スタイル：マーシャルアーツ
趣味：ウォールペイント
特技：3ポイントシュート50回連続達成
大切なもの：猿のウッキー（家出中）
苦手なもの：タバコ
好きなもの：ヴィンテージジーンズ
嫌いなもの：ナメクジ
好きな食べ物：ロック特製クラブハウスサンド（食べ過ぎで最近太り気味）
好きな音楽：カントリー
得意スポーツ：バスケットボール
声優：橋本 さとし

Character Voice

勝利メッセージ

楽勝　レッツファイト！　俺も悔しさをバネに強くなったんだ
普通　テイクイットイージー！　気張るばかりが努力じゃないぜ！
辛勝　グッドジョブ！　強いライバルは大歓迎さ！
VSテリー　もうニセモノってのも流行らねぇだろ？
VSロック　もっと自分の力を受け入れろよ　きっと最強になるぜ！
VSドンファン　ふざけながらじゃ先が知れてる　一度本気でやってみな
VSジェイフン　いい目をしているな　君の父さんそっくりだ
VSほたる　兄貴をさがしているのかい？　見つけたら連絡するよ
VS牙刀　負の感情におぼれると見失うぜ。自分ってやつをな
VSジェニー　いい加減に気付けよ　今のままじゃピエロだぜ？
VSマルコ　大丈夫！　その悔しさは明日につながるさ！
VSフリーマン　欲望に身を任せたか……それでは自滅は当然だ
VS北斗丸　え、不知火流忍術？　お前の師匠ってもしや……？
VSグリフォンマスク　済まないな！　プロレスの怖さは経験済みなんでね
VSケビン　いい仕事だ！　この国の治安は任せたぜ！
VSグラント　死の覚悟が出来ている目……一番やっかいな相手だ
VSカイン　あんたの理想はわかった。後は実現できるか……？
サバイバルモードクリアー　さすがだな　君ならできると思っていたよ

ボイスリスト

スタート演出（通常）　カモン！ゲット・シリアス！（本気でこい！）
スタート演出（対ロック）　ヘイ、ルーキィ！
1回目勝利　スタンドアップッ！
2回目勝利　オッケイ！
特殊勝利（対ロック）　チッチッチッ　オーライッ！
通常挑発　ヘイッ！カモンカモンッ！
特殊挑発1　ソーリー！
特殊挑発2　グッドゴーイン！
時間切れ負け　ヨーデッド！（この野郎！）
小技KO　シット！
KO吹っ飛び　ウワアアアァッ!!
投げ　ハアッ！
パワーウェイブ　ロックユー！（喰らえ！）
バーンナックル　バーニング！
パワーダンク　ビートアップ！（喰らえ！）
クラックシュート　キックバット！（くたばれ！）
パワーチャージ　シュッ！ハッ！チャージング！
パワーゲイザー（超必）　ゴーバン！
パワーゲイザー（潜在）　ライブワイアー！（ギンギンだぜ！）ゴーバン！
バスターウルフ（超必・潜在）　アーユーオーケイ？　バスタウォー！
T.O.P.アタック　クラーッシュ！

開発者コメント

渋さは必要ですが、おっさんくさくなりすぎないように気を付けました。技に関しては、テリー・ボガード決定版というつもりで設定しました。（Y.ODA）

KIM DONG HWAN
キム・ドンファン



Story

あのテコンドーの達人、キム・カッファンの長男。
ジェイフンが父親に似てマジメなのに対し、ドンファンは不真面目で道場もサボりがち。練習そっちのけで行く先はナンパに決まっており、そのたび父カッファンに怒られている。しかし、格闘センスは天賦の才に恵まれており、我流ながらも変化に富む多彩な技を使う。一部では、その強さは父カッファンの全盛期をも上回っていると評される。それだけに練習さえ出てくれれば…と弟ジェイフンも心配している。
そんなドンファンだが、好き勝手にやっている様に見えて、実は人一倍優しい男である。今回も、ジェイフンが父の志を継ぎ「キング・オブ・ファイターズ」に出場すると聞き、それを助けるため、同じく出場を決意した。
「やれやれ、俺も物好きだねぇ……けど、まっ、やるっきゃないかぁ!」

Profile

年令：20才
性別：男
身長：181cm
体重：78kg
誕生日：6月13日
血液型：O型
国籍：韓国
格闘スタイル：テコンドー
趣味：ナンパ
特技：大食い（チヂミ食べ放題で60枚の記録）
大切なもの：ガールフレンド達
苦手なもの：親父（尊敬はしている）
好きなもの：ハイカットのスニーカー
嫌いなもの：ネズミ
好きな食べ物：焼肉（骨付きカルビ）
好きな音楽：Jポップ
得意スポーツ：ウィンタースポーツ
声優：橋本 潤

Character Voice

勝利メッセージ

楽勝　そう！　君の目の前にいるのが天才テコンダー・ドンファンさ！
普通　まだ本気にさせてくれねーのか？　もう帰っちまうぜ？
辛勝　勝ち続けてなんぼの天才よ　ここ押さえ所ね
VSテリー　俺の技はアレンジしててね　親父とはひと味違ったろ？
VSロック　な、ここだけの話　ポーズの付け方を研究してるだろ？
VSドンファン　真似するのは別にいいけどよ　今度から肖像権……払えよな
VSジェイフン　世の中つらい事が多いんだからさー　楽にやろーぜ、らくーに！
VSほたる　君みたいな子も参加してるんだ　ちょっと楽しくなってきたぜ
VS牙刀　ひぇー怖ぇ面！　こういう奴が一番苦手なんだよな
VSジェニー　俺って金髪に弱いんだよな　これってコンプレックス？
VSマルコ　でたらめな生命力だな　もしかして前世はゴキブリ？
VSフリーマン　それだけ体がクネクネ曲がりゃ　毎日楽しいだろうね
VS北斗丸　こんな子供に本気だしちまったよ　大人げないぜ、俺！
VSグリフォンマスク　そらそら「コケーッ」と鳴きな「コケーッ」と！
VSケビン　ほふく前進をするとアリの気持ちが分かるって本当？
VSグラント　時季はずれのハロウィンにしちゃ　ちょいと歓迎がすぎるぜ
VSカイン　えっらそーな事言ってもよ……てめーがそのザマじゃ駄目だろ？
サバイバルモードクリアー　やるじゃん！　俺様の次にすごいかな？

ボイスリスト

スタート演出（通常）　んじゃ、軽ーくいこかぁ！
スタート演出（対ジェイフン）　がんばるねぇ……フッ
スタート演出（対ジェイフン）　ほんじゃ、まぁ……やるか！
1回目勝利　こーんな感じで……どう？
2回目勝利　ここの出来が違うんだよぉ！
特殊勝利（パーフェクト）　ま、当然の結果ってやつ？　ギクゥッ！
通常挑発　鬼さん、こちら！
特殊挑発1　ポンペ、ポンペ
特殊挑発2　負けるのも飽きたろ？
ドロー　ゲゲッ……！
時間切れ負け　やべ……っ！
小技KO　ま……まじかよ……
KO吹っ飛び　そんなんありかよぉぉーっ!?
投げ　よいしょぉっ！
空中投げ　ほいっ！
雷鳴斬　そぉおら！
空砂塵・弱　そりゃ！
空砂塵・強　そりゃ！　おまけっ！
飛翔脚　そらっ！
紫電脚・弱　よっ！
紫電脚・強　そら……よっ！
足ビンタ　うりゃりゃりゃりゃりゃ、せいっ！
スーパードンファン脚（超必）　行くぜ!?　オラッ、オラッ、オラッ、オラァァァァッ！
スーパードンファン脚（潜在）　行くぜ!?　オラッ、オラッ、オラッ、オラァァァッ！　くらえってのー！
雷鳴弾（超必）　そううぅぅ……れっ！
雷鳴弾（潜在）　オラッ！　いっとけ！
オレ様鳳凰脚　始まるぜ！　俺の一人舞台っ!!　イヤッホウウウウッ！
T.O.P アタック　どうよっ!?

開発者コメント

キャラクター的にわかりやすいので結構快調に制作できました。声優さんの喉どの調子が悪く、最初の録音日はNGになってしまいました（後日録った時は完璧でした）。個人的には一番強いと思っているんですがどうでしょう……？（Y.ODA）

KIM JAE HOON

キム・ジェイフン



Story

テコンドーの達人、キム・カッファンの次男。
カッファンが教えている道場の門下生の中でも、人一倍の頑張り屋。なにより向上心が旺盛で、三度のメシより練習好きな一面を持つ。その練習ぶりは兄ドンファンをして「見てるだけでお腹一杯」と言わせるほど。その努力の末に、父カッファンの奥義「鳳凰脚」を遂にマスターする。
さらに父の理想であった「テコンドーを世界の人々に広く伝える」といった意志も受け継ぐ出来た息子ぶり。
そして、それを自ら実践するために、今回「キング・オブ・ファイターズ」に出場することになった。
父カッファン以上に正義を愛すること強く、悪は許せないたちである。
「見ていて下さい、父さん！　テコンドーの素晴らしさを今、再び証明してきます！」

Profile

年令：19才
性別：男
身長：177cm
体重：72kg
誕生日：12月29日
血液型：A型
国籍：韓国
格闘スタイル：テコンドー
趣味：テコンドーの歴史を調べる
特技：円周率を27桁まで言える
大切なもの：家族
苦手なもの：とても甘いお菓子
好きなもの：小動物（ウサギ・ハムスター・テン等）
嫌いなもの：悪人
好きな食べ物：思いきり辛いチゲ
好きな音楽：テクノ
得意スポーツ：マット運動
声優：浅川 博貴

Character Voice

勝利メッセージ

楽勝　あなたと知り合えた事……それが何より嬉しいんだ
普通　日頃の練習量が常に僕を支えてくれるんだ
辛勝　苦しい時はお互い様　ガマン勝負なら負けないよ
VSテリー　これほどパワフルな技とは……父から聞いていた以上です！
VSロック　大丈夫！　君なら悪の心に負けやしないさ
VSドンファン　やっぱ練習しなきゃ駄目だよ　わかったね兄貴！
VSジェイフン　シャドウテコンドーはとっても有効な練習法なんです
VSほたる　可愛らしいテンですね　いや小動物に目がないんですよ
VS牙刀　鋭すぎる刃は自分自身を傷つける……ぜひ気を付けて！
VSジェニー　女性はつつましく！　いつの時代でも変わらぬ美徳です
VSマルコ　勝負を通じ分かり合える……僕達格闘家の特権ですね！
VSフリーマン　この悪人め！　父に代わってお仕置きだ！
VS北斗丸　多彩な攻撃も切り抜ける……テコンドーだからできるんだ！
VSグリフォンマスク　よくテレビで見てました　これからも頑張って下さい！
VSケビン　今日も正義の為に働いてるんですね　お疲れさまです！
VSグラント　僕は悪は許しません！　アタァァッー!!
VSカイン　絶対っ、悪は許しませーん！　アタタタタタタァッ！
サバイバルモードクリアー　素晴らしいですね！　なんか僕も嬉しいですよ

ボイスリスト

スタート演出（通常）　いっちに……さんし……勝負です！
スタート演出（対ドンファン）　本気出してくれよ、兄さん！
1回目勝利　んぐ……んぐ……よしっ！
2回目勝利　いい勝負でした……よしっ！
特殊勝利（パーフェクト）　……はっ!?　お怪我はありませんか？
通常挑発　駄目じゃないですか
特殊挑発1　どうだ！
特殊挑発2　お見事です
ドロー　やりますね
時間切れ負け　しまった！
小技KO　無念……です……
KO吹っ飛び　参りましたあぁぁぁぁ！
飛燕斬　ひぃえんざん！
半月斬　はんげつざんっ！
飛翔脚　ひしょうきゃく！
飛翔脚・派生1　上っ！
飛翔脚・派生2　下ぁっ！
流星落　りゅうせいらぁぁくっ！
灼火襲　しゃっかしゅう！
鳳翼天翔脚（超必・潜在）　ほうよく……てんしょぉぉぉぉうきゃく！
鳳凰脚（超必・潜在）　行きますっ！　アタタタタタタタタタッ　ほうおうきゃぁくっ！
T.O.P.アタック　ネリチャギッ！

開発者コメント

最初、ジェイとドンはデザインも違っていたんですが、時間の都合で顔替えにになってしまいました。調整の段階では飛燕斬と灼火襲の調整に、時間がかかりました。どうしても極端な性能になってしまうんです。最終的には若干弱くしすぎたか……？というのが感想ですが、みなさんはどう思われているのでしょう……？（Y.ODA）

MARCO RODRIGUEZ
マルコ・ロドリゲス



Story

極限流道場ブラジル支部門下生。
駆け出しの頃、極限流の噂を聞きサウスタウンの道場に挑戦しに行くが、道場主リョウ・サカザキに大敗する。その闘いで、極限流の強さと奥の深さを知った彼は、それまでの格闘技を捨て、頭を丸めて極限流に入門する。
その後、努力を重ね着実に腕を上げた彼は、ついに師範代に任命されるまでに成長する。
黒人特有のバネを活かした空手は、荒々しくも敏捷さに溢れる。現極限流総帥リョウ・サカザキをして「例え百獣の王でも奴の前では猫になるだろう」と言わしめ、後に「黒きビースト」の異名で広く知られることとなる。
弟子の間ではリョウが第一線から退いた今、極限流最強、つまりは世界最強のファイターであると噂されている。
「キョクゲンを極めしコブシ……貴様の体で試してみるが良い!」

Profile

年令：40才
性別：男
身長：183cm
体重：91kg
誕生日：9月4日
血液型：A型
国籍：ブラジル
格闘スタイル：極限流空手
趣味：絵本を読むこと（ディズニーのお話はいつも泣ける）
特技：裁縫
大切なもの：黒帯、看板
苦手なもの：酒
好きなもの：修行用の丸太小屋
嫌いなもの：ゴキブリ
好きな食べ物：チキンカレー、らっきょ、やきとり
好きな音楽：サンバ（血が騒ぐ）
得意スポーツ：砲丸投げ
声優：花田 光

Character Voice

勝利メッセージ

楽勝　これぞ極限流！　絶対無敵のコブシだッ！
普通　我が人生ケモノ道！　男一人でどこへ行く？
辛勝　ワシのカラテはまだまだ未熟……されど心は錦ゴイ！
VSテリー　これが伝説の狼とな！　やっぱり無敵の龍が最高か!?
VSロック　自分だけが不幸だと思うな！　しかし相談ならのるぞ！
VSドンファン　天才？　自分で天才だとぉ？　だからチミは負けたのだッ！
VSジェイフン　チョコマカうるさい足だが　それだけ曲がると羨ましいぞ！
VSほたる　女でも戦う以上は容赦なし！　だけど普段は優しいぞ！
VS牙刀　4000年もかかってその程度かッ！
VSジェニー　漢を色香にて惑わせるとは……しかし、しかーしィッ！
VSマルコ　燃え上がるその瞳！　よし、チミはマルコ２号だ！
VSフリーマン　ロンゲが悪いとは言わぬ！　だが染めるのはどうかッ！
VS北斗丸　子供は寝る時間なり！　大人はムフフの時間なり！
VSグリフォンマスク　今日の料理はトリ料理！　さぁ一大人しくするのだ！
VSケビン　その程度で国を守ろうだと！　税金未払いは正解か?!
VSグラント　その仮面こそチミの弱い本性！　ちなみにマントはいかすッ！
VSカイン　色々と考えているようだがワシには馬の耳に念仏なりッ！
サバイバルモードクリアー　強いね、チミは！　ワシと勝負してくれんかね？

ボイスリスト

スタート演出（通常）　ムゥウウウウン!!　行くぞ!!
スタート演出（専用ステージ）　チェェストォォーーッ！
１回目勝利　極限ファイトォォー!!
２回目勝利　見たかっ！　極限流っ！
通常挑発　おちゃらけるなぁっ！
特殊挑発１　なっとらんなぁ……
特殊挑発２　オォスッ！
時間切れ負け　なぜだっ！
小技KO　ち・か……ら……よ……
KO吹っ飛び　師匠おおお！
投げ　ふん！
虎煌拳　こおーけん！
飛燕疾風脚　ひえん！　しっぷうきゃく！
龍閃拳　どっせーいっ！
虎閃脚　チェストー！
上（下）段払い・成功　あまいっ！
上（下）段払い・失敗　なんとっ！
虎咆　うりゃー!!
覇王翔吼拳（超必・潜在）　はおう・しょうこーけんッ!!
極限虎咆（超必）　こわっぱがあああああああ!!
極限虎砲（潜在）　こぉの……こわっぱがあああああああ!!
龍虎乱舞　きったー！　つぇっ！　つぇつぇっ！　とどめー！
龍虎乱舞・LV４　おりゃりゃりゃりゃりゃりゃりゃ！
T.O.P.アタック・誓烈拳　ざんれつけんっ！

開発者コメント

上司が空手好きなもんで、チェックの時はどきどきでした。案の定、引っかかりました……。
デザイナーが一番のベテラン（餓狼1からずっとジョー担当）だったので、何も言わずとも、勝手にキャラができあがっていきました。楽させてもらいました。
ちなみに、虎咆BR連発をドラゴンダンスに対抗して"タイガーサンバ"と名付けました。（Y.ODA）

THE GRIFFON
グリフォンマスク



Story

デビュー以来、不敗を守り続け、一気に頂点にまで登りつめた男、グリフォンマスク。かつて彼は国中の子供たちのヒーローであった。
しかし、ある日突然現れた謎の男に負けてしまう。未熟を感じた彼は自信を失い、すっかり自分を見失ってしまう。
しかし、ファンである子供たちの声援に元気づけられ、再び自分を取り戻す。
その日から、彼はすべてを取り戻すために厳しい特訓を始めた。そして2年後……。
滝に打たれていた彼は、その流れの中に唯一、流れの弱い箇所を発見する。それが最強の必殺技「ビッグ・フォール・グリフォン」を編み出すきっかけとなる。
その新たな力を得て彼が復帰にかけた舞台が「キング・オブ・ファイターズ」であった。
「子供たちよ、君達の声援を受け私は蘇った！　さあ、無敵で行くぞぉっ！」

Profile

年令：27才
性別：男
身長：215cm
体重：118kg
誕生日：4月25日
血液型：O型
国籍：メキシコ
格闘スタイル：プロレス
趣味：バイキング
特技：ブリッジの上に普通の成人男性5人乗せることができる
大切なもの：グリフォンのマスク
苦手なもの：雑誌のインタビュー
好きなもの：子供たちの笑顔
嫌いなもの：反則技、そしてそれを平気で使ってくるレスラー
好きな食べ物：何でもよく食べるぞ！（グリフォンマスク談）
好きな音楽：「グリフォンマスクのテーマ」（プロレスの入場時の音楽）
得意スポーツ：トライアスロン
声優：花田 光

Character Voice

勝利メッセージ

楽勝　真剣勝負に10カウントはない　あるのはギブアップだけだ！
普通　私は負けない　グリフォンのマスクに誓って！
辛勝　いかなるピンチにも決して屈さない　それがグリフォンマスクだ!!
VSテリー　その体捌き……本物のレスラーと戦ったことがある様だな
VSロック　青年よ、さあ立ち上がれ！　胸の炎を真っ赤に燃やせ！
VSドンファン　プロレスは格闘技だ！　甘く見たら怪我では済まないぞ!!
VSジェイフン　ユーが持っている正義の心　いつまでも忘れぬようにな！
VSほたる　やや力が入ったが本気ではない　安心したまえ
VS牙刀　アグレッシブなファイトだ！　中国拳法、伊達ではないな！
VSジェニー　むう……のぼせてしまったか　困ったお嬢さんだ
VSマルコ　たとえ岩を砕くパンチでも　鋼鉄の肉体には通じはせん！
VSフリーマン　ルール無用の悪党め！　このグリフォンマスクは許さない！
VS北斗丸　ははは っ!!　少年よ私をダウンさせるのは難しいぞ！
VSグリフォンマスク　私のシンボルはマスクではない　熱い闘志と正義の心だ！
VSケビン　ほう……ここまでタフな男は　リングの外ではユーが初めてだ
VSグラント　強敵と呼ぶにふさわしい相手だった　だが、私は勝った！
VSカイン　かつて偉大なレスラーがこう言った「力が正義ではない」と！
サバイバルモードクリアー　ユーはミラクル！　この感動を子供達に伝えたい

ボイスリスト

スタート演出（通常）　無敵で行くぞー！
スタート演出（対グラント）　ゆくぞ小悪党！
スタート演出（対カイン）　覚悟だ大悪党！
1回目勝利　ダアァァーーーッッ!!
2回目勝利　この胸に闘魂ある限り!!
通常挑発　ヘイヘ～イ！
特殊挑発1　見よこの腹筋！
特殊挑発2　応援ありがとう!!
時間切れ負け　そんなバカなッ！
小技KO　ぐほぉっ！
KO吹っ飛び　子供達よ、すまぬー！
グリフォンタワー　オーーーラッ！
グリフォール　フォーーールッ！
グリハッグ　フンッフンッフンッフンットァー！
ジャスティスハリケーン　ジャスティスハリケーンッ!!
オリンポスオーバー　オリンポスオーバーッ!!
ポセイドンウェイブ　ポセイドンウェーブッ!!
アクティブテュポーン　アクティブテュポーンッ!!
ヘラクレスルー　ヘラクレスルーッ!!
イカロスクラッシュ　イカロスクラーッシュ!!
ビッグフォールグリフォン（超必・潜在）　ビーッグ!!　フォーーーーール!!
ダイダロスアタック（超必・潜在）　ダイダロスアターック!!
T.O.P.アタック　キーーーーーック！

開発者コメント

餓狼には投げキャラがいなかったので、思いっきり投げキャラにしました。デザインも、ファイトスタイルもわかりやすいので、（企画は）割合楽でした。（Y.ODA）

HOKUTOMARU
北斗丸

Story

現在、山奥にて不知火流を修行中の元気な男の子。幼き頃から不知火流を学んできた。
師匠は外国人であったが、その技は確かなものがあった。北斗丸もそんな師匠を尊敬し真面目に修行に取り組んできた。
しかし、そんな北斗丸も14歳になれば思春期に差し掛かる。毎日続く修行の中で色々と疑問や悩みが出てくる。
果たして自分の忍術はいけているのか？　自分の力はどれだけ強いのか？　そして、外の世界……自分の知らない世界が一体どうなっているのか……？
一度考え始めれば、その思いはどんどん強くなる。
そしてある夜……ついに北斗丸は一大決心をして山を下りることにする。
そこで初めて目の当たりにした世界……。
そこで飛び込んできたのは「キング・オブ・ファイターズ」開催のポスターだった。
「オイラの忍術、都会でも通用するか試しちゃおう！」



Profile

年令：14才
性別：男
身長：154cm
体重：40kg
誕生日：10月7日
血液型：O型
国籍：日本
格闘スタイル：骨法＆不知火流忍術
趣味：山のお猿と混浴
特技：山で一番高い木に16.3秒で登れる（記録更新中）
大切なもの：お師匠をはじめとする不知火流の人々
苦手なもの：不知火の姉ちゃん
好きなもの：温泉
嫌いなもの：ケムシ
好きな食べ物：牡丹鍋
好きな音楽：日本の琴（不知火の姉ちゃんが弾いてくれた）
得意スポーツ：アスレチック
声優：竹内 順子

Character Voice

勝利メッセージ

楽勝　えへへ……師匠誉めてくれるかな？
普通　これぞ不知火流忍術　お師匠直伝の荒技だい！
辛勝　あんた強えぇなぁ　さっすが人の集まる大都会！
VSテリー　さっすがやるなぁ　お師匠とどっちが強いかなぁ！
VSロック　少しは馬鹿になってみてごらん人生楽しめちゃうよ！
VSドンファン　もうへバっちゃたの？　大人のくせにだらしないなぁ
VSジェイフン　オイラも一応忍者のはしくれ捕まったりするもんか！
VSほたる　姉ちゃん優しい人だね……オイラでもそれぐらい解るよ
VS牙刀　ち……ちゅうぐぉくけんぽー？　名前の割に大した事ないなぁ
VSジェニー　なんか……圧倒されちゃった　都会にはいろんな人がいるなぁ……
VSマルコ　オイラと同じ匂い……オッちゃんも山から来たの？
VSフリーマン　あんたなんか怖くないよっ！　こ、怖いもんかっ！
VS北斗丸　ゲゲッ！タヌキかキツネか？　本当オイラそっくり！
VSグリフォンマスク　図体だけじゃ駄目だよ　お師匠は小さくても強かったからね
VSケビン　もしかして警察って人？　オ、オイラは家出じゃないよ！
VSグラント　マントに道着に仮面……オッチャンて一体……
VSカイン　小難しい事言う人だなぁ　だから負けちゃうんだよぉ！
サバイバルモードクリアー　オイラ、感動しちゃった！　サインしてくんない？

ボイスリスト

スタート前演出　み〜っけっ！　うひゃっ！
スタート演出（通常）　アリャ……？　ケホッ……　ブルルルルルッ
スタート演出（怒り中）　こうなっちゃったのもオメェのせいだぞ！
スタート演出（タイヤ当たり）　あ痛〜っ！
1回目勝利　これぞ不知火流忍ぽっ、ムガッ……ってね！
2回目勝利　これがっ、オイラのっ、実力っ、ゲッ！
特殊勝利（パーフェクト）　だっ！　いっ！　しょーっ！　りっ！
通常挑発　ウキャッキャッ！　ウキャッキャッ！
特殊挑発1　くしゅんっ！
特殊挑発2　討ち取ったりぃ〜！
時間切れ負け　あっちゃ〜
小技KO　オイラ……負けたの……？
KO吹っ飛び　負けちゃったよぉぉーっ！
投げ　ウキャキャッ！
手裏剣・弱　しゃっ！
手裏剣：強　しゃしゃしゃっ！
唐草斬り　だありゃあー!!
空破弾　くーぅはだんっ！
落下斬・虚（実）　こっちだよ〜っ！
超必殺手裏剣　いっくぞぉぉぉ！　りゃりゃりゃ……おっどろけぇ〜！
超爆炎苦無　あっついぞーっ！
奥義・超必殺竜巻　こいつが……奥の手だーっ!!
究極奥義・超爆炎竜巻　不知火……究極奥義ぃーっ!!
T.O.P.アタック　しゅわっち！

開発者コメント

開発当初はちょっとかっこよさの見え隠れする、中途半端な悪ガキでした。急遽大幅に変更を加え、思いっきり猿っぽい少年忍者にしました。声優さんもノリノリで録音は大変楽しいものになりました。"こっちだよ" が強すぎて手を付けられない時期がありました。特に、そえ三というマルコ担当のデザイナー（開発内でもっともダーティな戦いをする鬼）が使うと、キタナサ100万倍になりました。（Y.ODA）

FREEMAN

フリーマン



「退屈な日々だ……」
彼は自ら危険を欲していた。この世に生を受けてから、すでに20数年。
その人生の大半を危険なスラムで過ごした彼が唯一、学んだこと……それが「常に生を実感できるのは死と隣り合わせの時だけ」という結論である。
平穏な日々の中に、自分のアイデンティティーを保つ方法など考えられなかった。
そんな彼の飢えを唯一満たしてくれるのは、ストリートファイトでの真剣勝負だけである。コンクリートリングで闘う緊張感……。打ち付けられれば、ただでは済まない。生か死か……？　彼が好む最上の瞬間であった。
その生き方は、何も知らない人には自虐的に見えるかもしれない。
しかし、彼はその狂気じみた危険を心底楽しんでいる。
今回、最強最悪の滅びの魔人が「キング・オブ・ファイターズ」に出場すると聞きつけ、その未曽有の敵に、かつて無い興奮を覚え参戦する。
「……この瞬間……この瞬間にだけ俺は生きているのさ……」

年令：24才
性別：男
身長：185cm
体重：80kg
誕生日：11月21日
血液型：不明
国籍：イギリス
格闘スタイル：我流格闘術「慚愧」
趣味：衝撃緩和に使うプチプチをひとつひとつ潰す
特技：頭さえ入ればどんな狭いところでも通ることができる
大切なもの：ドリルのネックレス（気に入っている）
苦手なもの：花粉の多い花
好きなもの：針や刃物の先端
嫌いなもの：人混みの中
好きな食べ物：フィッシュ&チップス
好きな音楽：ヘヴィーメタル
得意スポーツ：特になし
声優：や乃 えいじ

開発者コメント

ゴムの動きの表現が、かなり苦労したキャラです。
開発途中でス○Ⅲ 3○dが出たときは、そのあまりのかぶりっぷりに、嫌な汗をかきまくりでした。一時期レ○ーの弟にしようかとか、血迷った事をシラフで考えてました。（Y.ODA）

Character Voice

勝利メッセージ

楽勝　この悪夢に……歓迎しよう
普通　クク……極上の死に感謝しろ
辛勝　虚ろな生に何の意味がある……？
VSテリー　今日をこえる明日がどこにある……？
VSロック　少年……死を理解したか？
VSドンファン　実に……実に素晴らしい夜だ
VSジェイフン　仮初めの生に何故こだわる？
VSほたる　無垢のまま逝けるとは贅沢な……
VS牙刀　もういい……それ以上苦しむな
VSジェニー　さあ、遠慮せず召されろ
VSマルコ　日はいずれ暮れる……今がその時だ
VSフリーマン　さらば……さらば……
VS北斗丸　刹那に死ぬ喜び……教えてやろう
VSグリフォンマスク　これが愛ある殺戮だ……
VSケビン　クク……死んだ……死んだか……？
VSグラント　受け入れてくれるだろう？　この華やかなる死を……
VSカイン　死んで初めて分かる事もある……
サバイバルモードクリアー　俺より自由な奴は貴様が初めてだ……

ボイスリスト

スタート演出（通常）　この渇きを……癒してくれ……
スタート演出（専用ステージ）　実に……素晴らしい夜だ……
1回目勝利　この悪夢へ……ようこそ……
1回目勝利　極上の死に感謝しろ……
特殊勝利（パーフェクト）　これが……愛ある殺戮だ……
通常挑発　戸惑うな……
特殊挑発1　素晴らしいぞぉっ！
特殊挑発2　今すぐ召されろっ！
ドロー　これでは……駄目だ……
時間切れ負け　……クッ！
小技KO　素晴らし……い……
KO吹っ飛び　ウシャャャャャオゥゥゥ！
ナイトメア　シャァアォッ！
クロウ　死ねぇぇぇぇ！
モービッドエンジェル　いいだろ？　ククククク
V.O.D.　シュッ！　シャッ！　散れっ！
フルブラスト（超必・潜在）　ウゥゥァァァァア・ア・ア・ア・ア……　シャァアァアオォッ!!
クリーピングデス（超必）　行くぞ……ククク……
クリーピングデス（潜在）　行くぞ……ゥ・ァ・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア!!　ん悶え[illegible]
T.O.P.アタック　ぃ裂けろっ！

HOTARU FUTABA
双葉 ほたる

Story

友達であるテンの「イトカツ」と共に旅を続ける少女。母の死と同時に行方不明となった父と兄を捜している。
普段は、人前で弱い自分を絶対見せず、明るく振る舞っている。しかし、陰ではやはり気持ちが落ち込むこともあるようだ。
そんなほたるの旅の原因となったのが6年前の事件。
そのころ、ほたるは優しい家族のもとにいた。厳格な父と優しい母、そして誰より自分を守ってくれる兄。厳しい修行もあるけれど、幸せな家庭だとほたるは感じていた。
それが突然の暴虐によってすべてが崩れ去った。
異変に気付いたほたるが駆け付けた時、父と兄の姿は何処にもなく、ただ冷たくなった母の亡骸だけが道場に横たわっていた。
…家族をなくしたその時から、ほたるの旅が始まったのである。
今回は格闘大会「キング・オブ・ファイターズ」で兄に似た男を見たとの噂を聞き、出場する運びとなった。
「ここで、お兄ちゃんに会えるかも……がんばらなくっちゃ!」



Profile

年令：16才
性別：女
身長：156cm
体重：42kg
スリーサイズ：B78/W54/H80
誕生日：5月11日
血液型：A型
国籍：日本
格闘スタイル：中国拳法 柔系（太極拳、八卦掌など）
趣味：かわいいリボンのコレクション
特技：どんな動物でも雪で作ることができる
大切なもの：テンのイトカツ
苦手なもの：きつめの炭酸飲料
好きなもの：吊り下げ式リニアコースター
嫌いなもの：地震
好きな食べ物：アイスチョコバナナクレープ
好きな音楽：ポップス
得意スポーツ：高跳び
声優：堀江 ゆき

Character Voice

勝利メッセージ

楽勝　エヘヘ……見ててくれた?　私だって格闘家なんだからね
普通　もっと強くなりたいな　自分に自信が持てるほどにね
辛勝　ちっぽけな勇気……それが今の私の支えだよ
VSテリー　遠い様で近い存在……兄弟って不思議だよね
VSロック　悲しい目をしてるね　でも自分から逃げちゃ駄目だよ
VSドンファン　うふふ、おかしな人……これからもよろしくね!
VSジェイフン　すごい努力家さんだね　でも女の子だって頑張るんだから
VSほたる　お兄ちゃんに会えたら　きっと泣いちゃうんだろうな……
VS牙刀　ずっと会いたかったんだよ……なんで出て行っちゃったの!?
VSジェニー　キレイな人……私も大きくなったらきっと……ね
VSマルコ　激しい気迫に負けない心……私の中にもあったんだね
VSフリーマン　心の奥底が見えない……あなたは一体何を考えてるの?
VS北斗丸　ごめんね、痛む?　すぐ手当してあげるからね
VSグリフォンマスク　カラダ以上に心が大きい……グリフォンさんって素敵な人ね
VSケビン　あっ警察の人だったんだ　お兄ちゃんの行方……知ってるかな?
VSグラント　そんな格好でびっくりするもんですか!
VSカイン　あなたは絶対間違ってる　だから負けたんだから!
サバイバルモードクリアー　こんなに嬉しい気持ち!　あなたに会えて良かった……

ボイスリスト

スタート演出（通常）　お兄ちゃん……今、行くからね!
スタート演出（専用ステージ）　あれ?あれれ?
スタート演出（専用ステージ）　みんな、ありがとう!
スタート演出（対牙刀）　あっ、イトカツ!
スタート演出（対牙刀）　おにぃ……ちゃん?
1回目勝利　エヘヘ!
2回目勝利　きっと……キャッ!　……会えるよねっ!
特殊勝利（対牙刀）　お兄ちゃん……ゴメンね……
特殊勝利（パーフェクト）　おいで……キャハハッ……
通常挑発　……がんばらなきゃ!
特殊挑発1　ピー（口笛）
特殊挑発2　イィ～だ!
ドロー　んもうっ!
時間切れ負け　うそっ!
小技KO　そんな……
KO吹っ飛び　おにいちゃぁぁぁぁん!!
通常投げ　んしょっ!
空中投げ　はいっ!
発気掌　んりゃあ!
双掌進　そうしょうしん!
転身翔・弱　えぇぇいっ!
転身翔・強　えぇぇぇぇいっ!
連撃蹴　れんげきしゅう!
斜上腿　ややや っ!
虎尾脚　はいっ!
双掌天連華（超必・潜在）　そうしょう……てんれんげ!　えい!
天翔乱姫（超必）　覚悟してね!　やぁぁあああああっ!
天翔乱姫（潜在）　覚悟してね!　そぉぉ……れっ!　やややややややっ!
やぁぁあああああっ!　ふぅぅぅぅ……
T.O.P.アタック　うりゃあぁ!

開発者コメント

"薄幸の美少女、個性のないのが個性" というのは、他人には伝わりにくいものです。どうしても、極端な、ステレオタイプの答えを求められてしまい、担当プランナーは一時期、ほたる嫌いになってしまいました。ただ苦労の甲斐あって、いいキャラクターになったと思います。反省点は "お兄ちゃんと言わせすぎ" です。(Y.ODA)



GATO
牙刀



Story

我が道をゆく孤高の一匹狼。母を死に追いやった父を倒す力を追い求めている。究極の拳法を身につけるため世界中を武者修行中。
絶対の自信家であり、誰であろうと物怖じしない。
彼の前歴は多くが不明であるが、中国国籍ではないらしい事は分かっている。
「…この雑魚がぁっ！」

Profile

年令：26才
性別：男
身長：180cm
体重：82kg
誕生日：5月27日
血液型：A型
国籍：不明
格闘スタイル：中国拳法 剛系（八極拳、心意六合拳など）
趣味：書道
特技：一呼吸で10分間も水の中に潜っていられる
大切なもの：母の形見の首飾り
苦手なもの：気配り
好きなもの：豪快な物ならなんでも
嫌いなもの：自分を卑下する者
好きな食べ物：トムヤンクン
好きな音楽：ホーミー
得意スポーツ：水泳
声優：石井 康嗣

Character Voice

勝利メッセージ

楽勝　ふ……恐怖すら感じなかったか……
普通　理由は無い……ぶっつぶす！
辛勝　この実力差が貴様の現実なのだ！
VSテリー　実力なきチャンプなぞ認めんぞ！
VSロック　下らぬ感情など捨ててしまえ！
VSドンファン　天狗になる程の実力かぁっ！
VSジェイフン　喜べ、負け犬と呼んでやる！
VSほたる　……去れ！
VS牙刀　俺を何処まで怒らせるっ！
VSジェニー　貴様のその甘えた目は何だ！
VSマルコ　砕き……そして潰す！
VSフリーマン　どうだ、いい気持ちだろうがっ！
VS北斗丸　笑わせるのは顔だけにしろ！
VSグリフォンマスク　失うのが怖いなら出てくるな！
VSケビン　政府の飼い犬ごときが！
VSグラント　ふざけるなっ　貴様がそのザマでどうする？
VSカイン　絶望……また絶望……そんなに俺を絶望させたいかっ！
サバイバルモードクリアー　今日の所は認めてやろう　その栄光にめんじてな！

ボイスリスト

スタート演出（通常）　キサマの奥義を……見せてみろッ！
スタート演出（対ほたる）　小娘が……失せろッ！
スタート演出（専用ステージ）　小物を相手にする気はない！
1回目勝利　随分と冷めさせてくれる……
2回目勝利　その程度なら……やめてしまえッ！
特殊勝利（対ほたる）　戦いから身を引け……
通常挑発　つまらん奴だ！
特殊挑発1　くだらぬ！　消化試合だ。
特殊挑発2　腰抜けがッ！
時間切れ負け　命拾いしたな……
小技KO　お……おのれ……
KO吹っ飛び　あいつを倒すまではー！
投げ　ハァッ！
震牙　どりゃっ!!
震牙追い打ち　せいっ！
雷牙　ハイハイハイハイッ！
風牙　ふんっ!!
孔牙　はあぁっ!!
旋牙　ちぇりゃっ!!
弓牙　つぇあー!!
滑牙　とりゃあ!!
崩山砕壁牙　バカがぁっ!!
零牙（超必・潜在）　目障りだッ!!　消えろおっ!!　フン!!　雑魚が……
龍牙（超必・潜在）　ほおぉっ!!　なめるなっ!!
天龍烈牙　フンッ!!　セイッ!!　砕けろぉっ!!
T.O.P.アタック　この蚊トンボがぁ！

開発者コメント

震脚の迫力とテクニカル性を求めました。
プランナーとデザイナーがもともと香緋の担当だったので、文字なしの仕様（らくがき）である程度意思伝達できたのでやりやすかったです。今思えば牙刀が詠酒のない香緋で、ジェニーがリンゴのないアルフレッドですね。(Y.ODA)

KEVIN RIAN
ケビン・ライアン



Story

「おじさんケビンでしょ？　パパの仇を討って…！」
それは先週の事だった。彼には一人の親友がいたのだが、何者かの手により暗殺されてしまったのだ。仇を討とうにも相手が誰だかわからず、悔やんでも悔やみきれない。そうした日々を重ねていた時、その子供が現れたのである。
「しかしボウズよ、俺も気持ちは同じなんだが、相手が誰だかわかんねぇんだよ」
「オイラ知ってるよ」
「何？　そいつぁ本当なのか？」
「うん、それからオイラの名前はボウズじゃなくて、マーキーってんだからね」
「OK、じゃ行こうか相棒！」
ケビンは早速セカンドハウスへのルートを確認し始めた。

Profile

年令：37才
性別：男
身長：187cm
体重：89kg
誕生日：12月17日
血液型：B型
国籍：アメリカ
格闘スタイル：SWAT傭兵術
趣味：某SF映画のグッズ集め（シリーズ全6作、初回で見たらしい）
特技：サバイバル
大切なもの：親友
苦手なもの：薬（風邪をひいても断固として飲まない）
好きなもの：できるだけゆったりした服装
嫌いなもの：窮屈な服
好きな食べ物：スペアリブ
好きな音楽：ジャズ
得意スポーツ：ダーツ
声優：北沢洋

Character Voice

勝利メッセージ

楽勝　なんっつうか……つまりオマエじゃ役不足だってことさ！
普通　へへッ！　こいつぁ仕事さ好きで暴れてるんじゃねえよ！
辛勝　ちとやばかったな！　俺ともあろうものが苦戦したぜ！
VSテリー　法律だけじゃ正義は貫けねぇ……だから俺の拳が裁くのさ！
VSロック　いい面構えじゃねーか……覚えとくぜ貴様の名前
VSドンファン　おっと、背中が曲がってるぜシャキッとしねーか！
VSジェイフン　テコンドーっていい感じだな　うちの連中にも指導してやってくれ
VSほたる　嬢ちゃんやるねぇ！　華奢な体で大したもんだぜ！
VS牙刀　観念しやがれ！　オマエの負けで俺の勝ちだ
VSジェニー　ん～～っ！　惜しいアングルだった！　見えそで見えねぇってやつか
VSマルコ　カラテなら俺も習ったがね　精神面がどうとか面倒くさいぜ！
VSフリーマン　思い知ったか！　これが俺とマーキーの怒りだ！
VS北斗丸　どうだいボウズ？　マーキーのダチになってくれよ
VSグリフォンマスク　あんたグリフォンかい？　有名レスラーに勝っちまったぜ！
VSケビン　その服上手くあつらえたもんだ　けっこう時間かかったろ？
VSグラント　オマエみてぇな大物をしょっ引けるたぁ鼻が高けぇ！
VSカイン　安心しろ！　宿は手配してやるよ！　まあ、ブタ箱だけどな
サバイバルモードクリアー　おいおい、クリアしちまったよ　すげぇじゃねーかよ！

ボイスリスト

スタート演出（通常）　おっ、やぁるかい？　クールに勝てよ（マーキー）　了解！
スタート演出（マーキーいない）　今日は非番なんだぜ!?
１回目勝利　おちつけよ
２回目勝利　ミッション！（マーキー）　コンプリート！
特殊勝利（マーキーいない1本目）　フン！　この悪党めっ！
特殊勝利（マーキーいない2本目）　見たか！　公務員の意地を！
通常挑発　ちゃんと狙いな！
特殊挑発1　フン！　フン！　フン！
特殊挑発2　ヘッタレだねぇ！
時間切れ負け　んなろ～
小技KO　あちゃ～
KO吹っ飛び　ドジッたぜ～っ!!
投げ　ほいさっ！
ヘル・ロースター　どうだいっ！
ヘル・アレスト・成功　つかまえ……たっ！
ヘル・アレスト・失敗　あらっ！
ヘル・トラップ　そぉらよっと！
ヘル・スナイプ　落ちなぁっ！
アヴォイド・マイン　いくぜっ！
クリーパー～ほふく前進　フン・フフ～ン♪♪
クリーパー～Aボタン　おらぁ！
クリーパー～Bボタン　あめぇっ！
ラッキーストライク（超必）　よけてみなっ!!
ラッキーストライク（潜在）　よけてみなっ!!　爆破っ!!
ガトリングフリーザー　ビンゴォ!!
T.O.P.アタック　おーらっ！

開発者コメント

陽気でかっこいい、粋な親父を目指したんですがどうでしょう……？　結構変なキャラになっちゃいました。ほふく前進はキャラ的に合わないかもと思ったのですが、他でやられる前にやっておけ！　と思い、職権乱用で入れました。（Y.ODA）

B.JENET

B.ジェニー



世界有数の財閥、バーン家。ジェニーはその一人娘だった。
何不自由ない暮らしの中で、彼女はいつも同じ事を考えるようになっていった。
それは……生の証……自分が生きている実感。
他人にできずに、自分にだけできる事。
一体、自分は何のために生を受け、そして生きているのか……？
その結論を出すため、ジェニーが考えた事……。
待っていて見つからないなら自分で見つけに行く。探してないのなら、自分で生み出す。どうせやるならスリリングに、そしてエキサイトに！　派手なことをして世間の度胆を抜きたい！
その瞬間が義賊集団「リーリンナイツ」誕生の瞬間だった。
今回の目的は、最も謎の深い格闘大会「キング・オブ・ファイターズ」に出かけ、その莫大な賞金を頂くことである。
「私にかかりゃ大会なんてイ・チ・コ・ロよ～ん！」

Profile

年令：19才
性別：女
身長：167cm
体重：49kg
スリーサイズ：B86/W57/H89
誕生日：1月23日
血液型：AB型
国籍：イギリス
格闘スタイル：LK ARTS
趣味：ネイルアート、領海侵犯
特技：腹時計が実際の時間と1分以上の誤差がない
大切なもの：リーリンナイツの仲間達、リーリンナイツ仕様の最新兵器
苦手なもの：朝
好きなもの：深海1000メートルの静けさ
嫌いなもの：ディーゼル艦（臭いから）
好きな食べ物：サーロインステーキ（食料庫に大切に保存している）
好きな音楽：ユーロビート
得意スポーツ：テニス、乗馬
声優：斎藤 レイ

Character Voice

勝利メッセージ

楽勝　こんなんで勝てちゃうんだー　らっくちーん！
普通　ヘボヘボぷーっ！　あんたって本当に格闘家？
辛勝　やっばーい　お宝が遠のくトコだったのねん
VSテリー　あんたがテリー・ボガード……私の初恋の人……
VSロック　どうしたのハンサムボーイ？　お姉さんがまぶしすぎるの？
VSドンファン　あたしを足蹴にするなんて　本当にトサカに来ちゃうわ、プン！
VSジェイフン　あなたラッキーよーん　なにせ私と戦えたんだから
VSほたる　いいわよぉーん　私の様なレディーに憧れても
VS牙刀　そんな怖い顔しないでっ！　そう、もっと心を開いて……
VSジェニー　どーせ真似をするんなら　もっとエレガントにしてよーん
VSマルコ　時代に逆行した濃い一男もイカスー！
VSフリーマン　キィィーッ、何なのよぉ！　ドレスがズタズタじゃなーい！
VS北斗丸　イャーン、何この子ぉー？　ちびっこくて、かっわいーい！
VSグリフォンマスク　イヤァァーーッ！　男の闘志に燃やされるぅーっ！
VSケビン　げっ、こいつったらマッポじゃーん　しからばグッバーイ！
VSグラント　こんなたいそーな所なのに　お宝がないーの、クスン
VSカイン　バッハハーイ　おっ宝はいっただきーっ！
サバイバルモードクリアー　すんごぉーい！　私もブギウギのっちゃう！

ボイスリスト

スタート演出（通常）　ビバ！リーリンナイツ!!
スタート演出（対グラント、カイン）　ホントのアナタを教えたげる♪
1回目勝利　ああんっ！だっる～ぅ！
2回目勝利　ビューティフル ビクトリー!!
特殊勝利（パーフェクト）　ベリーッ・グウーッ!!ア～ハハハッ！
特殊勝利（パーフェクト）　かんちょおー！（部下達）
通常挑発　ノォン、ノォン
特殊挑発1　ほげーっ！
特殊挑発2　だっめじゃん
時間切れ負け　ぶーっ！
小技KO　ふに～
KO吹っ飛び　ぜんいんてった――――い！
投げ　バイバ～イ！
空中投げ　アハハハ！
クレイジーイワン　ハイホー！
ガフルトマホーク　ヘロー！
ディ・ハインド　ヤフー！
ディ・ハインド（ブレーキング）　ハ～イ！
バッフルズ　それー！
ハリア・ビー　ヒューヒュー！
メニメニトーピードゥ（超必・潜在）　だんまく！　ファイナルグンナーイッ！
オーロラ　ロックオン！　げっきつーい！
アンニュイマドモアゼル　こいつぅ……ムカツク！ムカツク！ムカツク！……ムキーッ！　ごめんあそばせ
T.O.P.アタック　ローリング！……サンダー！

開発者コメント

気を付ける点は、かっこいいお姉さん系にならないようにすることでした。とにかく、かわいくなるように気をつけました。
パンツを見せないポージングに苦労しました。（Y.ODA）

GRANT
グラント

「我が拳は、滅びの賞嘆……神への額衝きをあざけ笑い、力を崇拝する者なり……」
彼が現れる所、必ず争乱が起きると言われ、事実、ゴーストタウンと化した街は数知れない……。
いつしか、人々から破滅の象徴として畏怖されている魔人、グラント。
悪魔に魂を売り、手に入れたと言われるその力は、一流の格闘家をも圧倒する程の破壊力があると言う。
彼の目的は不明だが、何よりも戦いを好む一方、力無き者を極端に嫌うらしい。
今回、開催される「キング・オブ・ファイターズ」も、実はグラントが影から操っているのではないかと、真しやかに噂されている。
「早く来い……強者よ……我はグラント、戦いの殉教者なり……」



年令：不詳
性別：男
身長：201cm
体重：105kg
誕生日：1月8日
血液型：A型
国籍：アメリカ
格闘スタイル：暗黒空手
趣味：陶器作り
特技：どんな感情も押し殺すことができる
大切なもの：昔、カイン、メアリーと3人で撮った写真
苦手なもの：湿気の高い場所
好きなもの：民族的な仮面
嫌いなもの：命乞い
好きな食べ物：ビーフシチュー
好きな音楽：音楽は聴かない
得意スポーツ：重量上げ
声優：北沢 洋

Character Voice

勝利メッセージ
楽勝　貴様をとがめるのは無力ゆえ　その罪……死が妥当なり！
普通　あがけ！　生を勝ち取れぬ者は死あるのみ！
辛勝　決して負けぬ……それが我の存在証明なり！
VSテリー　伝説は今日、この日までだ……
VSロック　貴様に眠る荒ぶる血……目覚めぬなら死ぬがよい！
VSドンファン　目ざわりな男よ　その減らず口から封じてくれる！
VSジェイフン　貴様ごときが正義だと？　弱者が吐ける台詞ではないわ！
VSほたる　戦いとは神聖なる儀式……それに手を出した貴様が愚かなり
VS牙刀　羅刹の如き激しき拳よ　されど無情の拳には程遠し
VSジェニー　富とはうたかたの空夢　真に頼れるものは己の力のみ
VSマルコ　どうした極限流の男よ　雄々しきは威勢のみか！
VSフリーマン　狂気ごときでこのグラントたじろぎもせぬわ！
VS北斗丸　死合うからには貴様も戦士　幼いからとて容赦せぬ！
VSグリフォンマスク　死線を知らぬ男に我が肉体……砕けぬ！
VSケビン　情ゆえ戦う……そのふ抜けた性根が敗因なり
VSグラント　その仮面を被る以上覚悟はできていたのだろう？
VSカイン　どうした我が盟友よ　腕がなまったか
サバイバルモードクリアー　今日からは貴様が新たなる伝説だ　覚えておくがいい……

ボイスリスト
スタート演出（通常）　汝のさだめ……『滅び』なり！
スタート演出（通常）　かくごおおおおお！
スタート演出（対カイン）　我らは誓わん、悠久の絆を！
1回目勝利　我は戦いの殉教者なり……
2回目勝利　まだだ……まだ死なんぞおおおお!!
特殊勝利（対カイン）　どうした……腕がなまったか……
通常挑発　貴様は勝てぬ……！
特殊挑発1　ぬぅんっ！
特殊挑発2　虫酸が走るわっ！
時間切れ負け　口惜しや……
小技KO　まだまだ……
KO吹っ飛び　カインよぉーーーーー！
投げ　フンッ！
黒炎流　塵と化せっ！
凶鳥刃　舞えっ！
滅焼飛刹　落ちよ！
豪弾劾　貫けっ！
剛裂衝　砕けよっ！
魔神破天弾（超必）　はてんだん!!
魔神破天弾（潜在）　うなれ……まじんはてんだん!!
魔神円月輪（超必）　えんげつりん!!
魔神円月輪（潜在）　うなれ……まじんえんげつりん!!
T.O.P.アタック　うおおおおおおお！

開発者コメント
開発内では変態仮面と呼ばれていました。ボスが故に通常技で画面揺らしたりできたので、結構面白かったです。マントが中途半端に短かったかな……？（Y.ODA）

グラント使用法
キャラ選択画面でキム・ドンファンにカーソルを合わせ、スタートを押しながら、↑↑↓↓↑↓

KAIN R.HEINLEIN
カイン.R.ハインライン



自由の街、「セカンドサウス」の全てを手に入れようとする冷徹な男。
その目的はただ一つ……。セカンドサウスの完全独立化である。そして、全地区のスラム化、真の弱肉強食世界を作り出そうとしている。
彼の野望の源となっているのは、幼児期の体験がその基盤となっている。
彼の生地は貧民街でも最もひどい地区にあった。親と呼べる存在はおらず、唯一の肉親である姉と、その日暮らしを余儀なくされた。
……力だけが全ての街。手に出来る食料はストリートファイトで手に入れたチップのみ。カインは小さな体で戦い、そして生き繋いできたのだった。
そんな中で彼は悟った。保護されている人間とそうでない人間。
自ら、戦って道を切り開いていく人間と、システムに組み込まれ流されていく人間。
この世の中で「生きる」ということに対し、真摯に立ち向かっているのはどちらか……？
己の出生時の立場は関係ない。真の意味での自由な世界を創り出そうと考えたのである。その考えを実行に移せるきっかけを得たのが8歳の時。ストリートファイト中のカインの姿が、たまたま通りかかったファミリー（秘密結社）のドン・パパスの目に止まったのである。容姿の美しさと……そして何より強さを買われたカインは、ドン・パパスに拾われ、ファミリーの一員となる。
十数年後…………。恵まれた才能を武器に、組織内で独自勢力を作り出した彼は、ドン・パパスを追い落とし、ファミリーのボスとなっていた。

そして、今……。遂に彼は長年の考えを実行に移し始めた……。

Profile

年令：26才
性別：男
身長：183cm
体重：76kg
誕生日：2月16日
血液型：B型
国籍：アメリカ
格闘スタイル：暗黒真空拳
趣味：読書
特技：目から相手の感情がわかる
大切なもの：自分を取り巻く人々
苦手なもの：情
好きなもの：満天の星空
嫌いなもの：惰性
好きな食べ物：アップルパイ
好きな音楽：クラシック
得意スポーツ：特になし（やれば何でもできる）
声優：橋本 潤

Character Voice

勝利メッセージ

楽勝　勝利あっての真実……君には理解できぬようだ
普通　私はどこへも行かぬ　気が済むまで足掻きたまえ
辛勝　もう分かっただろう？　負けて得るモノなどないのだよ
VSテリー　牙をなくして狼とは呼べぬ……期待外れだったようだ
VSロック　やはり……やるではないか　それでこそギースの血族だ
VSドンファン　何処までもふざけた男だ　もっとも私は嫌いではないがな
VSジェイフン　結果を生み出さぬ努力など単なる自己満足に過ぎないのだよ
VSほたる　フッ……健気ではないか……だが少々出しゃばりすぎたようだ
VS牙刀　怒りにまかせた拳では私という壁は砕けはせぬよ
VSジェニー　おてんばがすぎるのも困りものだ　少し大人しくして頂こうか
VSマルコ　ただ腕がたつだけか……どうやら脳まで筋肉のようだ
VSフリーマン　くだらぬ生き様をさらすならば　ここで朽ちるがよい
VS北斗丸　いけない子だ……私がお仕置きをしてやろう
VSグリフォンマスク　声援で実力を見誤ったか？　馬鹿な男だ……
VSケビン　君達の正義と私の正義……この違いは永遠にわかるまい
VSグラント　こうしていると思い出すな……あの日のことを……
VSカイン　己を持たぬ君に真の自由は理解できまい
サバイバルモードクリアー　さすがに結果を出しては私も何も言えないな……

ボイスリスト

スタート演出（通常）　思い知るがいい……己の未熟さを！
スタート演出（対グラント）　我らは誓わん、悠久の絆を！
1回目勝利　負け犬に用はない
2回目勝利　恐れおののけ、我が炎の前に！
特殊勝利（対テリー）　所詮その程度だ
特殊勝利（対ロック）　君はもう……私のものだ
通常挑発　さて次の手は……？
特殊挑発1　無様な……
特殊挑発2　夢を見すぎたようだな……
ドロー　興ざめだ……
時間切れ負け　見誤ったか!?
小技KO　やるな……
KO吹っ飛び　うおおおおーーーーー！
CPU用負け演出　ふっ強いな……クッ！
シュワルツフレイム　シュワルツフレイムッ！
シュワルツパンツァ　シュワルツパンツァーッ！
シュワルツランツェ　シュワルツランツェッ！
ヒムリッシュ・アーテム（超必）　ヒムリッシュアーテム！
ヒムリッシュ・アーテム（潜在）　終わりだ！　ファイエルン！
ヒムリッシュゼーレ（超必）　ヒムリッシュゼーレ！
ヒムリッシュゼーレ（潜在）　おとなしくしてもらおうか……
ヒムリッシュゼーレ！
T.O.P.アタック　もらった！

開発者コメント

ミュージカルスターの様に振る舞え！　と訳のわからんことを言ってデザイナーを困らせました。初期のデザイナーがカードバトルに誘拐されてしまったので、いつか利子付きで返してもらいます。（Y.ODA）

グラント使用法
キャラ選択画面でキム・ジェイフンにカーソルを合わせ、スタートを押しながら↓↓↑↑↓↑

開発者インタビュー
&SECOND SOUTH 全マップ

インタビュー回答：Y.ODA（SNK）
インタビュアー：FRS-N.O（ARCADIA）

PART 1

Q1

今作ではこれまでの馴染み深い「ライン移動」と決別し、前衛的な新システムの数々を引っさげて帰ってきました。これら大きく変革したシステムに対しての狙いや、伝統のラインを排した意図などを詳しく教えて下さい。

A1

いままでの餓狼シリーズのユーザーの反応やアンケートを見てみると、やはり、ラインとキャラクターの古さが間口を狭めているといった結論になりました。

その部分は逆に熱狂的なユーザーの支持を得ているいうことも十分に理解していたのですが、今回はあえて、伝統的な部分を崩していくという挑戦に出ました。
そこで本作のコンセプトとなるわけですが、"さくさく遊べて、疲れない"です。
つまり、攻めが楽しくいろいろ出来るというソフトにしようと考えました。

まず、ブレーキングですが、リアルバウトの時からやってみたかったのですが、ガード、ダメージ硬直の長いリアルバウトシリーズでは実現できませんでした。本作で日の目を見ることになったのですが、危険なアイディアというのは最初から分かっていたので、意識しすぎて弱くしすぎないようにだけ気をつけました。グリフォンはもともとブレーキングなしでいこうと思っていたので、中途半端な感じになってしまいました。この点は反省ですね。

ジャストディフェンスは、ガードクラッシュと対になるシステムとして考えました。そこにいろいろ付加要素を加えて今のかたちになりました。体力回復については、的確で無駄のない防御で呼吸を整えていると解釈していただければ幸いです。

T.O.P.アタックは"新たな特殊操作をおぼえなくてもいい新システム"という考えのもとにまとめ上げ、いまのかたちになりました。

苦労した点と言えば、調整すればするほど、T.O.P.中の個性がなくなっていくという現象をいかにくい止めるか、といったところです。

より多くの人が納得できる攻撃力の設定は難しいです。

Q2

今回のストーリーの舞台である「Maximum Mayhem キング・オブ・ファイターズ」の大会イメージを教えて下さい。

A2

いままではK.O.F.といえば京、庵ですが、もともとは餓狼なんですよ。と、常日頃思っていたにもかかわらず、Maximum Mayhem とかつけてしまったために、よりいっそう偽物くさくなってしまいました。

イメージは、実際の町並みをリングとした、大型賭試合。不穏な空気が見え隠れってとこです。

ただ、今回は大会の中で新キャラクターのキャラクター性を定着させなければならないという大きなテーマがあったので、大会性は多少影を潜めてもらいました。

Q3

ゲーム（キャラ）バランス周辺に関して、とくに配慮された点などのコメントをお願いします。

A3

"強いところでバランスを取る"という考えのもとに、ゲームの調整を進めました。

まず基本技ですが、おおまかな考えとして、ストレート、ジャブ系は屈みパンチ系に強く、屈みキックに弱い。屈みキックは、ローキック系に弱いといったものを決めました。

そこからキャラクターごとに調整をしていきました。ただ、思っていたよりも、立ちAが上方向に対して少しだけ強くなってしまったような気がします。

必殺技ですが、極力浮いた相手を拾えるようにしました。これは、コンビネーションをなくしたからそれに代わる連続技、といった考えがあったからです。

つまり本作では、前作までのような、通常技→必殺技といった流れよりも、必殺技→必殺技といった流れを強調しようと思いました。今思えば、ブレーキングを入れたのもそれの一環です。

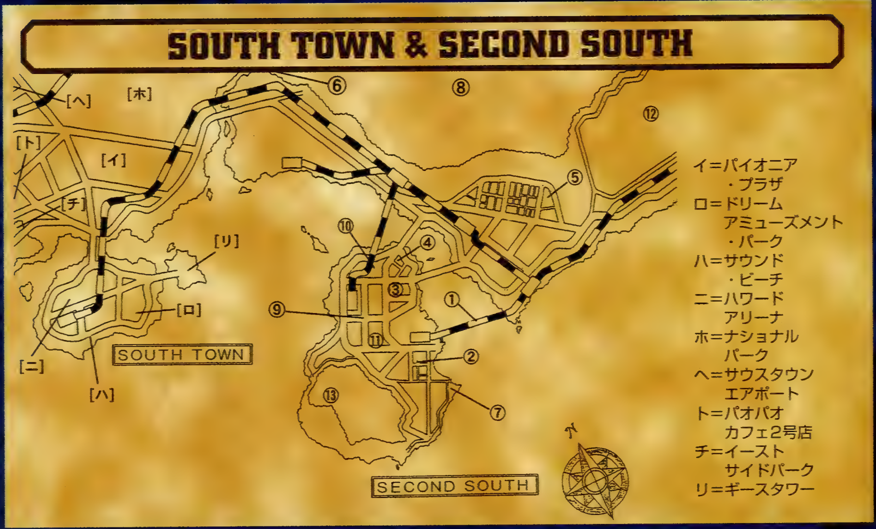
Q4

ディップスイッチの設定変更によってのみ出せる、対戦プレイ時の裏仕様"連勝おめでとうシステム"が誕生したいきさつを教えてください。

A4

格闘ゲームがうまい人は、どんなキャラを使っても強いんですよ。ダイヤグラム最下位とかのキャラでも勝ち続ける……。そういう人に対してのハンデ的要素と、また、うまい人というのはどこかしらマゾっ気があるんですよ。つまり、より悪条件の下で勝ちたいみたいな……。そう言う部分をフォローする遊びのひとつですね。デフォルトでOFFにしたのも決してメインの遊び方ではないと考えたからです。

→以下、PART2(P 92)へ続く



本邦初公開！！
SECOND SOUTH 周辺マップ

ここでは「SECOND SOUTH」周辺のマップと、一部のステージの背景原画を公開。「SECOND SOUTH」の左に見えるのは、前作までの舞台だった「SOUTH TOWN」である。



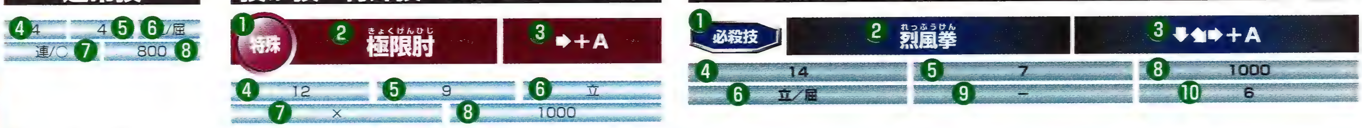
4 YOK CHONG MARKET
（キム ジェイフン ステージ）



知識も武器になる
Chapter−II
完全技表

技表の見方

通常技　**投げ技・特殊技・コンビネーション**　**必殺技・T.O.P.アタック・超必殺技・潜在能力**



❶……**技の種類**
避け攻撃、投げ技、特殊技、コンビネーション、必殺技、T.O.P.アタック、超必殺技、潜在能力のいずれかを表すアイコン。避けは避け攻撃、投げは投げ技、特殊は特殊技、コンビはコンビネーション、T.O.P.はT.O.P.アタックを表す。

❷……**技名**
技名の前に☆がついている必殺技はブレーキング対応技。コンビネーションは技名が存在しないため、③のコマンドを拡大する形で省略してある。

❸……**コマンド**
すべてキャラクターが右を向いている時のもの。

❹……**攻撃値**
相手に与えられるダメージの基本値。実際のダメージは、相手キャラや状況によって補正を受ける場合もある（条件や補正値は別表を参照）。ちなみに、体力ゲージのMAXは120である（0になってもKOされないので実質的には121）。

❺……**ガードクラッシュ値（投げ間合い）**
ガードさせた時に相手のガード耐久値を減らす値。投げ技には設定されていないが、投げ間合いという独自の要素があるので、それを代わりに掲載してある（単位はドット）。

❻……**ガード方向**
立ちガード（立）、しゃがみガード（屈）のどちらで防げるか。どちらでも防げる技は立／屈、ガードできない技は×と表記。

❼……**キャンセル**
技後のスキをキャンセルして必殺技などを出せるか。○は可能、×は不可能、△はガード時のみ可能、▽はヒット時のみ可能であることを表す。
また、連と表記されている技は連打キャンセルが可能（技後のスキをキャンセルして同じ技を出せる）。

❽……**得点**
ヒット時に得られる点数。対CPU戦（サバイバルモードは除く）でのみ適用される。

❾……**無敵時間**
技を出したあと全身無敵になっている時間。単位はフレーム（1フレーム＝1/60秒）。上半身無敵など、部分的な無敵は含まれない。

❿……**ゲージ増加量（強制停止時間）**
技を出したことによって増加するパワーゲージの量。超必殺技や潜在能力には設定されていないが、強制停止時間（画面の暗転が解けたあと、相手の動きを強制的に停止させておく時間）という独自の要素があるので、それを代わりに掲載してある。そのほかの条件によるパワーゲージの増加量は別表を参照のこと。ちなみに、パワーゲージのMAXは64×2ゲージの128だ。

※空中コンビネーションの各種データは、単体のジャンプ攻撃と同じものが適用される。
※ジャンプ攻撃の各種データで（ ）内のものは、小ジャンプ時のものを表す。また、キャンセルして出せる技は、空中で出せる必殺技、超必殺技、潜在能力に限る。

強制停止技とは？
本書内に登場する『強制停止技』は、強制停止時間（上記⑩の解説文参照）があり、その時間と攻撃判定発生時間との関係で、画面暗転前にガードしておかないと防げない（暗転後にガードを入力しても間に合わない）技のことを指す。

攻撃値補正一覧

●連続技による補正

ヒット数	補正値
2	×0.9
3〜4	×0.8
5〜16	×0.7
17以上	×0.5

●T.O.P.状態による補正

状態	補正値
T.O.P.状態中	×1.25

●相手キャラクターによる補正

相手キャラクター	補正値
グラント、グリフォンマスク	×0.95
北斗丸、フリーマン、ほたる、ジェニー	×1.1

パワーゲージ増加量

条件	増加量
通常技をヒットさせる	攻撃値の1/4
通常技をガードさせる	攻撃値の1/8
相手の攻撃を受ける	受けた攻撃値の1/4

※必殺技、T.O.P.アタック、超必殺技、潜在能力をジャストディフェンスした時は、増加量が1.5倍（元の数値が1の場合のみ2倍）になる
※各種計算式（ダメージ補正も含む）で発生した端数は切り捨てされる



ひとつの終わりは新たな始まり
Chapter−III
エンディングストーリー

ROCK HOWARD ロック・ハワード

一通りの必殺技がそろってはいるが、性能はパッとしないものが多い。だが、真空投げがらみの連続技は高威力、シャインナックルは反撃＆連続技で活躍するなど光るモノもあるぞ!!

ガード

立ち / しゃがみ / ガードクラッシュ間近立ち / ガードクラッシュ間近しゃがみ



Aボタンカラー / Bボタンカラー / Cボタンカラー / Dボタンカラー

ダウン回避



挑発

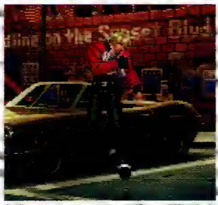
スタートボタン / 勝利直後➡+スタートボタン / 勝利直後⬅+スタートボタン



ダッシュ



バックダッシュ



ガードクラッシュ



時間切れ負け



引き分け



ジャストディフェンス

立ち / しゃがみ / 空中



開始時演出

通常



対カイン



勝利時演出

1本目



2本目



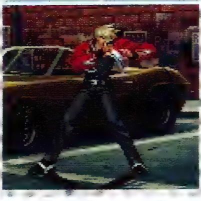
2本目T.O.P.アタック、シャインナックルでフィニッシュ



2本目レイジングストーム、デッドリーレイブでフィニッシュ



	Aボタン	Bボタン	Cボタン	Dボタン
近距離立ち	4 4 立/屈 連/○ 800	6 4 立/屈 ○ 800	10 5 立/屈 ○ 1200	10 5 立/屈 ○ 1200
遠距離立ち	5 4 立/屈 連/○ 800	7 4 立/屈 × 800	14 5 立/屈 × 1200	14 5 立/屈 △ 1200
しゃがみ	4 4 立/屈 連/○ 800	6 4 屈 連/○ 800	10 5 立/屈 ○ 1200	10 5 屈 × 1200
ジャンプ	5 4 立 × 800	5 4 立 × 800	9 5 立 × 1200	9 5 立 × 1200

















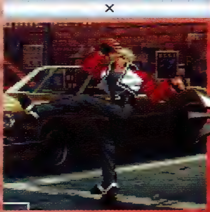

避け 上段避け攻撃 しゃがみ状態でAB同時押し

10	6	立/屈
▽	1500	



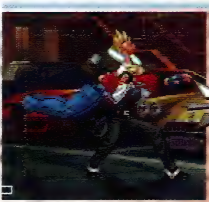

避け 下段避け攻撃 AB同時押し

10	6	立
×	1500	




投げ技 虚空閃 近距離で➡or⬅+C

14	38（投げ間合い）	×
—	2000	




コンビ 近距離立ちD → ➡+D

10→10	5→9	立/屈→立
○→×	1200→1000	




空中コンビネーション

ジャンプA → C
ジャンプC → B

解 技 説

■近距離立ち・遠距離立ち・しゃがみ攻撃

立ち攻撃では、主に近or遠距離立ちAを接近戦での固めに使う。ジャンプ防止も兼ねているので、かなり重要な技といえるだろう。近距離立ちDは発生が遅いものの、ジャストディフェンス(しゃがみ)不能なので、しゃがみBと混ぜて、相手の起き上がりを攻めるときなどに使うといい。また、この技から➡+Dの追加入力で、中段攻撃のカカト落としが出るのだが、発生が遅くキャンセルもできないので、使いどころが難しい。

遠距離立ちBは、発生がそこそこ早く、リーチも長めなので牽制に使っていけるのだが、出したあとのスキは大きめ(ヒットさせても不利)なので多用しないほうがいいだろう。

しゃがみBは、近距離で近距離立ちAと併せて使っていくといい。また、シャインナックルへつなぐための、重要な中継ぎ役も担っている。しゃがみCはジャンプ攻撃や近距離立ちAからの連続技のつなぎに役立つ。キャンセルができ、必殺技へつないでいくことも可能だ(烈風拳が安定)。

しゃがみDはリーチが長いが、スキが甚大なので、ガードされただけでも反撃される恐れがある。

■ジャンプ攻撃

ジャンプBは発生が早く、横へのリーチもそこそこ長いので、主に空対空で使おう。ジャンプDは発生が遅いものの、横へのリーチがそこそこ長く、めくりも狙うことができる。

■避け攻撃・投げ技・コンビネーション

上段避け攻撃は、少し突進しつつ肘で攻撃を繰り出す技。ヒット時のみキャンセル可能ではあるものの、他のキャラのそれとは違い、ガードされると反撃を受けてしまう、心もとない性能。

下段避け攻撃は、ギースの雷光回し蹴りにかなりそっくりな中段判定の蹴り技。ガードさせると有利で、ヒットすると若干不利になるという変わった特性を持つ。通常投げの虚空閃は、ダウン回避をされることがないので、スムーズに起き攻めへ移行できるのがポイント。

通常ジャンプからのみ出すことのできる、空中コンビネーションのジャンプC→ジャンプB。通常ジャンプからはこのコンビネーションをメインにしていくといいだろう。

必殺技 **烈風拳（れっぷうけん）** ↓↘→+A

12	7	2500
立／屈	−	6



必殺技 **ダブル烈風拳（れっぷうけん）** ↓↘→+C

9、10	4×2	3000
立／屈	−	7



必殺技 **ライジングタックル** ↓タメ↑+AorC

弱7×3／強8、6×3	弱2、3×2／強2、3×3	弱2400／強3200
立／屈	7	弱6／強7



必殺技 **ハードエッジ** ↓↙←+AorC

弱12／強10、9	弱6／強6×2	弱2700／強3200
立／屈	−	弱6／強7



必殺技 **レイジラン・Type「ダンク」** ↓↙←+B

20	7	3300
立	−	6



必殺技 **レイジラン・Type「シフト」** ↓↙←+D

−	−	0
−	−	6



必殺技 ★ **真空投げ（しんくうなげ）** 相手の近くで1回転+C

20	60（投げ間合い）	4000
×	−	6



必殺技 **羅刹（らせつ）** 真空投げブレーキング後AB押し続け～ボタンを離すと発射

11	8	3500
×	−	0



烈風拳／スキは大きいが発生は早いので、密着からだと弱攻撃キャンセルから連続技に組み込むことができる。近距離での連係、中～遠距離から↓+ACを混ぜつつの牽制に使っていくといい。

ダブル烈風拳／2つの烈風拳を合成して飛ばす飛び道具。出がかりでは1段目で相手の飛び道具を消しつつ2段目を飛ばせるが、出きったあとでは、通常の飛び道具とぶつかっても相殺してしまう。1段目の発生は早いので、やはり密着からなら、弱攻撃から連続ヒットさせられる。また、ガードされても、相手との硬直差は五分。

ライジングタックル／出がかりが無敵なので、対空や起き上がりの切り返しに使っていくことができる。ただし、めくり気味の跳びこみに対しては空振りしてしまうので注意しよう。

ハードエッジ／肘を突き出しつつ突進する技で、ヒット時はダウンを奪える。弱は発生が早いので、密着からだと弱攻撃から連続ヒットする。また、ガードされても食い込んでさえいなければ反撃を受けにくいので、中間距離からの奇襲に使っていくことができる。強は肘ヒット後に掌打のような技で追撃する。密着から強攻撃キャンセルで連続技にすることができるのだが、スキが大きいのでガードされると反撃を受けてしまう。

レイジラン・Type「ダンク」／レイジランという技自体は単なる移動技で、Type～は相手に近寄って初めて発動する派生部分だ。Type「ダンク」は、パワーダンクの降下部分のみが出るもの（中段）で、ヒットするとダウンを奪うことができる。しかもダウン回避不能なので、起き攻めに移行しやすい。ガードされた場合でも、発生の早い技（超必殺技など）以外では反撃を受けないぞ。

レイジラン・Type「シフト」／相手の背後に回り込む技。この技のあとはキャンセルで真空投げのみ出すことができる。キャンセルやガードキャンセルで出していくといいだろう。

真空投げ／発生は遅いが、間合いが広く、追撃まで決めれば、総合的な威力は高い。レイジラン・Type「シフト」→キャンセル後と、それ以外で決めた場合は追撃方法は異なる（対戦頁参照）。

羅刹／真空投げ後の派生技。見た目はいいが、ダメージが低いので別の技で追撃したほうがいい。

必殺技 クラックカウンター ↓↘→+BorD

上段 18／下段 20	上段 7／下段 8	3000
立／屈	－	6

Bボタン　Dボタン



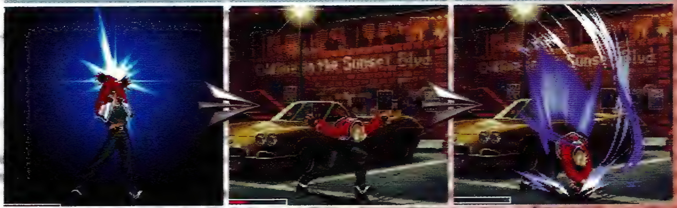
T.O.P. オーバーヘッドキック T.O.P.状態でCD

16	25	8000
立	－	－



超必殺技 レイジングストーム ↓↘→↓↘→+A

33	15	8000
立／屈	10	－



超必殺技 シャインナックル ↓↘→↓↘→+B

8×5	3×5	8000
立／屈	1	4(強制停止)



潜在能力 レイジングストーム ↓↘→↓↘→+C（タメ押し可）

13×2、14×2	10×4	16000
立／屈	12	－



潜在能力 シャインナックル ↓↘→↓↘→+D

10×2、6×9	30	12000
立／屈	2	6(強制停止)



潜在能力 デッドリーレイブ・ネオ →↘↓↙←→+A後 A・A・B・B・C・C・D・D・↓↙←+C

2、5×8、8×6	20	46500
立／屈	2	5(強制停止)



クラックカウンター／いわゆる当て身技。弱は上or中段の攻撃を、強は下段判定の技をそれぞれ当て身することができるのだが、どちらも当て身が可能となるまでに時間がかかってしまうので、起きあがりに技を重ねられていると、最速で出しても当て身することはできない。当て身成功後はクラックシュートの様な技が出るのだが、当て身した技によってはガードされてしまう(打点低めのジャンプ攻撃など)。
オーバーヘッドキック／跳びあがって下方向に蹴りを繰り出す技で、ガード耐久値を大幅に削ることができる。見た目通り、相手の背後を奇襲することができるが、出が遅くガードされるとスキだらけなので、相手がガードクラッシュしそうなとき以外は使わないほうが無難。
レイジングストーム／超必殺技版は発生がそこそこ早いので、上段避け攻撃や近距離立ちC（密着）からキャンセルで連続技にすることが可能だが、最大の使いどころとしては、やはりレイジラン・Type「シフト」→キャンセル真空投げ後の追撃だろう。また、先読み対空として使っていくこともできるのだが、発生が遅いので相手が通常ジャンプの場合は、簡単にジャストディフェンスされてしまうので、オススメはできない。潜在能力版は、発生がさらに遅くなるかわりに最大4ヒットする。しかし、ゲージ2本を使うほどの価値があるかどうかは疑問。
シャインナックル／超必殺技版は発生が早く、反撃やしゃがみBからの連続技などに幅広く使っていける。潜在能力版はさらに発生が早くなり、密着付近なら暗転を見てからガードをすることができない……いわゆる強制停止技なのだ。また、無敵時間も超必殺技版と違って、攻撃判定発生直後まで続いている。
デッドリーレイブ・ネオ／無敵時間は短いが、これも強制停止技になっている。スキは基本的に小さいのだが、近い位置でガードされると投げで反撃を受ける。しかし、先端付近をガードさせると、ロック側が有利になる。おもな使いどころは、連続技やガードキャンセル。また、画面端でフィニッシュまで決めると、フルヒットする分ダメージが大幅に高くなるぞ。

TERRY BOGARD

テリー・ボガード

キレのあるロックとは対照的に、重く確実な一撃を狙うシブいファイターになっているテリー。堅実に立ち回りつつも、キメるところでは確実にダメージを与えていこう！

ガード

立ち　しゃがみ　ガードクラッシュ 間近立ち　ガードクラッシュ 間近しゃがみ



Aボタンカラー　Bボタンカラー　Cボタンカラー　Dボタンカラー

ダウン回避



挑発

スタートボタン　勝利直後➡+スタートボタン　勝利直後⬅+スタートボタン



ダッシュ



バックダッシュ



ガードクラッシュ



時間切れ負け



引き分け



ジャストディフェンス

立ち　しゃがみ　空中



開始時演出

通常



対ロック



勝利時演出

1本目



2本目



対ロック2本目



	Aボタン	Bボタン	Cボタン	Dボタン
近距離立ち	4 / 4 / 立/屈 連/○ / 800	6 / 4 / 立/屈 ○ / 800	9 / 5 / 立/屈 ○ / 1200	6、6 / 3、3 / 立/屈 ※○ / 1200、1200
遠距離立ち	5 / 4 / 立/屈 連/○ / 800	7 / 4 / 立/屈 × / 800	14 / 5 / 立/屈 × / 1200	14 / 5 / 立/屈 △ / 1200
しゃがみ	4 / 4 / 立/屈 連/○ / 800	6 / 4 / 屈 ○ / 800	9 / 5 / 立/屈 ○ / 1200	10 / 5 / 屈 × / 1200
ジャンプ	6 / 4 / 立 × / 800	6 / 4 / 立 × / 800	9 / 5 / 立 × / 1200	10 / 5 / 立 × / 1200


















※キャンセルできるのは、相手にヒット、もしくはガードさせた初段のみ

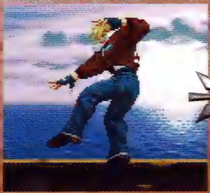
避け 上段避け攻撃 しゃがみ状態でAB同時押し

10	6	立/屈
▽		1500




避け 下段避け攻撃 AB同時押し

10	6	立
×		1500




投げ技 バスタースルー 近距離で➡or⬅+C

14	38（投げ間合い）	×
—		2000




コンビ 近距離立ちC → ➡+C

9→8	5→9	立/屈
○→×		1200→1000




空中コンビネーション

なし

解 技 説

■近距離立ち攻撃

テリーには中距離で出すにふさわしい牽制技がないので、通常技は「必殺技へのつなぎ」のイメージが強い。例えば近距離立ちAは、密着から相手を固めつつ、ヒット時は近距離立ちCにつなぐことも可能。しゃがみガードにもしっかり当たるのが嬉しい。その近距離立ちCは、発生が早く連続技には欠かせない技だが、キャンセルをかけないと硬直差でかなり不利になってしまう。常に必殺技やフェイント技でキャンセルしていこう。

■遠距離立ち攻撃

やや間合いが離れたところで使う技は、遠距離立ちDが主力。威力に優れ、ガードされたときのみキャンセルをかけることができるので、単発技としてヒットすればそれで良し、ガードされてもキャンセルフェイント技や強パワーチャージでラッシュを継続できる。空振りが怖い状況では、ダッシュから遠距離立ちAを出していこう。

■しゃがみ攻撃

テリーのしゃがみ攻撃はどれも優秀。なかでもしゃがみBは、下段技でスキが小さく、キャンセルもかかるので重宝する。2発決めてから強パワーウェイブやバスターウルフにつなぐのが常套手段だ。しゃがみCは、攻撃発生はやや遅めだが、ガードされても有利なまま。ただし、フェイント技や必殺技でキャンセルしたほうが実戦的だろう。

■ジャンプ攻撃

跳び込む際は、基本的に2つの技を使い分けるだけでいい。メインはジャンプDで、リーチが非常に長く、多少のめくり能力も備えている。牽制に使うか連続技に使うかで、きちんと打点を調節すること。また、対空技を出されそうなときは、ジャンプBにしてみよう。判定が非常に強く、相手の技をかなり潰してくれる。ただし、攻撃持続時間が意外と短いので注意。

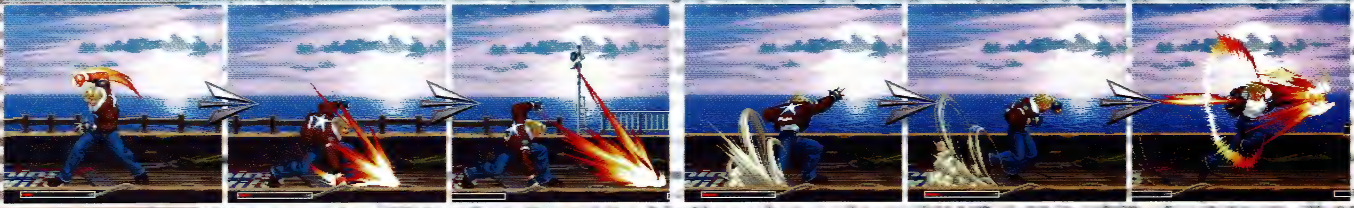
■コンビネーション

近距離立ちC後に➡+Cを入力すると、連続でボディブローを繰り出す。キャンセルをかけることはできないが、当てれば硬直差で有利。ヒット時はパワーゲイザー（C）につなげられる。

TERRY BOGARD

必殺技	パワーウェイブ	↓↘→＋AorC
弱12／強14	弱7／強8	弱2500／強3000
立／屈	ー	弱6／強7

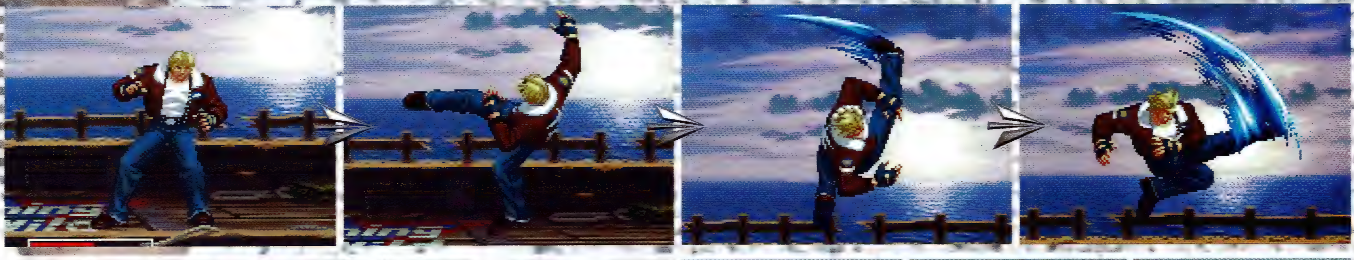
必殺技	バーンナックル	↓↙←＋AorC
弱17／強21	弱7／強8	弱2700／強3200
立／屈	ー	弱6／強7



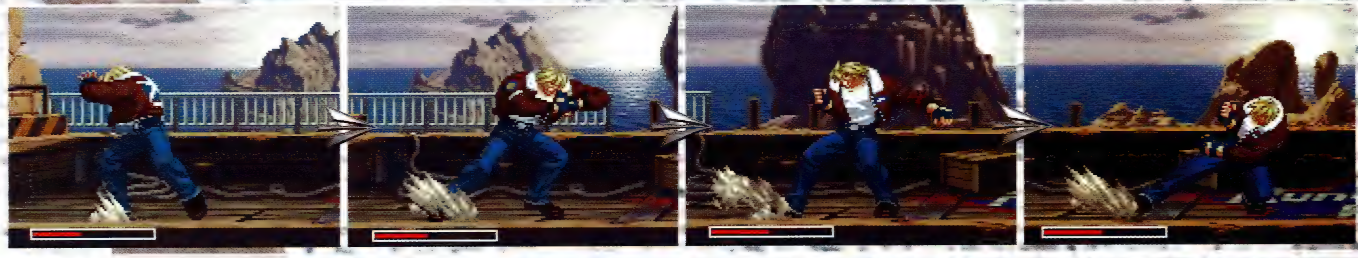
必殺技 ★	パワーダンク	→↓↘＋BorD
弱8、6×2／強9×2、8	弱3、2×2／強3×2、2	弱2600／強3200
立／屈×2、立	弱1／強6	弱6／強7



必殺技	クラックシュート	↓↙←＋BorD
弱15／強20	弱4／強8	弱2700／強3200
立	ー	弱6／強7



必殺技	パワーチャージ	→→＋AorC（3回連続入力）
弱10×3／強11、10、14	弱7×3／強8×3	弱3000／強3700
立／屈	ー	弱6／強7



パワーウェイブ／シリーズのファンにはおなじみの、地をはう飛び道具。弱はスキが小さいので、遠距離での牽制に一応使える（さすがに先読みで跳ばれると大変なことになるが……）。強は技後の硬直が若干長いが、意外と威力が高いので、連続技に使っていこう。

バーンナックル／拳に気をまとった突進技。弱は、技の発生・攻撃位置・スキ・威力、どれも平均的で使いやすい印象を受けるが、「餓狼」のゲームシステム上、残念ながらあまり活躍の機会はない（一応、強攻撃キャンセルで連続技に組み込めばダウンを奪えるが……）。強は、威力と突進力は凄まじいがスキも非常に大きく、暴発以外でお目にかかることはまずないだろう。

パワーダンク／ショルダーチャージ2ヒットで浮かせ、空中で相手を叩きつける。1段目はブレーキングに対応しており、強には信頼できる無敵時間がある。威力は、弱はそこそこ、強は高い。基本的には強を対空や割り込みに使い、ブレーキングしてから状況ごとに対処していくことになる。が、弱には弱なりの使い道もあっておもしろい。

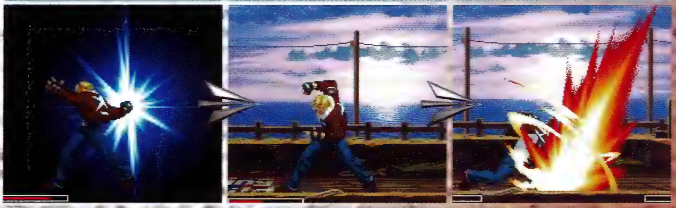
クラックシュート／ジャンプしてカカト落としを決める、これまたシリーズおなじみの技。「餓狼」ではついに中段判定になったものの、攻撃発生が遅くなり、弱でも通常技キャンセルでつながらなくなってしまった。また、強はさらに発生が遅く、ガードされたときのスキもかなり大きいものの、ヒットすればダウンを奪える。あまり多用はできないが、ある程度のジャンプ抑止力があったり、カウンターヒット時の見返りが大きかったりと、不意を突いて使えばかなり役に立つ技だろう。

パワーチャージ／追加入力により、3回連続でタックルを仕掛ける突進技。テリーとしては、新しい形のパワーチャージになっている。弱はあまり突進力がなく、どこで止めてもスキは大きいものの、発生は早いので連続技用。強は、強攻撃キャンセルでも連続技にならないほど技の出が遅いが、1・2段目で止めた時のスキがまったくなく、とくに1段目がヒットした場合は、目押しで近距離立ちCなどにつなげることも可能になっている。ちなみに、連続入力の際にタイミングをずらす（ディレイ入力）ことはできない。

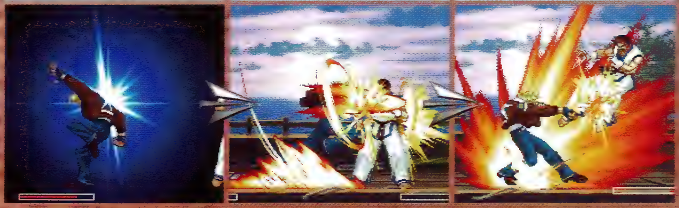
T.O.P.	マックスダンク	T.O.P.状態でCD	7、6、7	25、5×2	7000
			立／屈	ー	ー



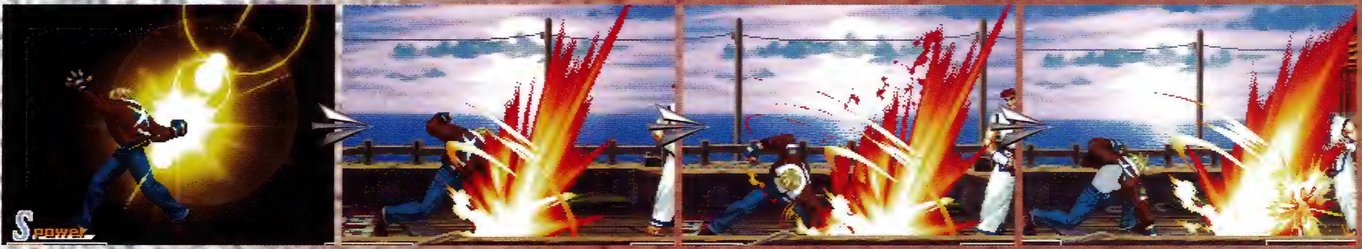
超必殺技	パワーゲイザー	↓↘→↓↘→+A
30	15	6000
立／屈	5	7(強制停止)



超必殺技	バスターウルフ	↓↘→↓↘→+B
18×2	10、5	6000
立／屈	9	ー



潜在能力	パワーゲイザー	↓↘→↓↘→+C	16×3	10×3	9000
			立／屈	5	7(強制停止)



潜在能力	バスターウルフ	↓↘→↓↘→+D	20、10×4	5×5	15000
			立／屈	9	3(強制停止)



マックスダンク／パワーチャージ→パワーダンクの連係技。ガードされたときはパワーチャージで終わる。攻撃発生はやや遅いが、突進力はそれなりにあるので、通常技→飛び道具と2連続でジャストディフェンスしたあとなどに使っていくといい。なお、ガードクラッシュ値は高いが、この技でガードクラッシュさせたあと確定する攻撃はない。
パワーゲイザー(A)／地面に拳を打ちつけ、気の柱で攻撃。威力は、超必殺技としては若干低め。見た目は過去のテリーのものに比べて小さいような気もするが、タイミングさえ間違えなければ対空としては十分機能する。単発の超必殺技なので、うまくカウンターを取れた場合は、しゃがみD・強パワーウェイブ・パワーゲイザー(A)などをダウン中の相手へ確実にヒットさせることが可能。
バスターウルフ(B)／バーンナックルに似たモーションで拳を打ちつけ、これがヒットすると体全体から気を発して攻撃する。ガードされるとスキは大きいが、威力が高く、確実にヒットする状況での連続技に組み込んでいきたい。計2ヒットの技だが空中の相手にクリーンヒットしやすいのも強み。
パワーゲイザー(C)／パワーゲイザーを左右の手で交互に3連発。威力はまあまあだが、特筆すべきはその攻撃発生の早さ。「近距離立ちC→➡+C」のコンビネーションや、しゃがみBなどからであれば、キャンセルでなくても目押しでつなぐことができる。ただし、失敗してガードされるとスキは甚大。テリーの超必殺技と潜在能力すべてに言えることだが、ガードされると、ほぼ間合いによらず超必殺技クラスで反撃されてしまうので、よほどの自信がないかぎりバクチぎみに出すのは控えたほうがいいだろう。
バスターウルフ(D)／グラフィックは超必殺技版と変わらないが、気の部分が多段ヒットするようになる。また、技の発生も若干ながら超必殺技版よりも早い。威力はゲージ使用の技中最高なので、連続技として組み込めるのであれば、できるだけパワーゲイザーではなくこちらを使おう。単体としても、バスターウルフ(D)には非常に長い無敵時間があるので、中距離で飛び道具を撃たれたのを見てから出しても、一方的にすり抜けてヒットする。チャンスがあったら見逃さないように。

KIM DONG HWAN キム・ドンファン

技は多彩だが、どことなくツメが甘い印象のあるドンファン。表面上は適当に見えるが、思いのほか苦労は多い。彼の格闘センスは、プレイヤーの研究と度量でカバーしてやろう。

ガード

立ち



Aボタンカラー

しゃがみ



Bボタンカラー

ガードクラッシュ間近立ち



Cボタンカラー

ガードクラッシュ間近しゃがみ



Dボタンカラー

ダウン回避



挑発

通常



勝利直後➡+スタートボタン



勝利直後⬅+スタートボタン



ダッシュ



バックダッシュ



ガードクラッシュ



時間切れ負け



引き分け



ジャストディフェンス

立ち



しゃがみ



空中



開始時演出

通常



対ジェイフン



勝利時演出

1本目



2本目



2本目超必殺技、潜在能力でフィニッシュ



	Aボタン	Bボタン	Cボタン	Dボタン
近距離立ち	4 4 立/屈 連/◯ 800	6 4 立/屈 ◯ 800	6、6 3、3 立/屈 ※◯ 600、600	6、6 3、3 立/屈 ※◯ 600、600
遠距離立ち	5 4 立/屈 連/◯ 800	7 4 立/屈 ◯ 800	14 5 立/屈 △ 1200	14 5 立/屈 × 1200
しゃがみ	4 4 屈 連/× 800	6 4 屈 連/◯ 800	10 5 立/屈 ◯ 1200	10 5 屈 × 1200
ジャンプ	5 4 立 ◯(×) 800	6 4 立 ◯(×) 800	9 5 立 ◯(×) 1200	9 5 立 ◯(×) 1200


















※キャンセルできるのは、相手にヒット、もしくはガードさせた初段のみ

種類	技名	コマンド	数値	
避け	上段避け攻撃	しゃがみ状態でAB同時押し	10 6 立/屈	▽ 1500
避け	下段避け攻撃	AB同時押し	10 6 立	× 1500
投げ技	体落とし	近距離で➡or⬅+C	14 ※38 ×	— 2000
投げ技	体捻り	空中で⬆要素以外+C	16 ※40 ×	— —




※投げ間合い

※投げ間合い

種類	技名	コマンド	数値	
特殊	スーパージャンプ	⬇要素に一瞬入れてジャンプ	— — —	— —
特殊	三角跳び	壁際でレバー反対方向	— — —	— —
特殊	後ろ蹴り	ジャンプ中⬅+C	10 9 立	◯ 1000







空中コンビネーション

ジャンプA → C
ジャンプB → C

技解説

■近距離立ち・遠距離立ち・しゃがみ攻撃

ドンファンは必殺技のクセが強いので、通常技の性質・性能をしっかり把握し、要所を締めてそれをフォローできるようにしたい。

まず、牽制のメインとなる遠距離立ちA。スキがなく判定が強めで、リーチもけっこうある優れた技だ。また、しゃがみAはリーチの長い下段技になっているので、これと合わせて使ってみよう。もう少しダメージを求めるなら、遠距離立ちCで相手のジャンプし始めを狙ってもいいだろう。

接近戦での「つなぎ」には、しゃがみB・しゃがみC・近距離立ちDがいい。近距離立ちDは、威力こそさほどでもないが、ヒット後に間合いがあまり離れないので、ちょっと欲張った連続技を狙うときに使ってみよう。また、やや意味合いは違うが、近距離立ちCは上方向に攻撃するので、通常投げをジャンプで避けられたとき、それを落とすような働きをしてくれる。

■ジャンプ攻撃・コンビネーション

ドンファンのジャンプ攻撃はどれも重要。しっかり把握しておこう。

基本はジャンプAとジャンプBで、対地にはA、ジャンプを警戒するならBを使う。また、この2つの技には優れためくり能力もある。ジャンプ警戒という点ではジャンプCも強く、こちらはレバーを入れておけば空中投げになってくれることもあって便利。遠距離から跳び込むときは、リーチの長いジャンプDを使うといいだろう。

なお、ドンファンは空中コンビネーションとして、通常ジャンプ弱攻撃からジャンプCを出すことができる。正面から跳び込むときに使おう。

■特殊技

相手を大きく跳び越してしまったときに役立つのが、めくり専用の技である後ろ蹴り。ただしジャンプ弱攻撃と違い、ヒット時は間合いが離れてしまうので、あまりいい連続技は狙えない。ちなみに入力の向きは、常に自分の向いている方向に対応しているので覚えておこう。

スーパージャンプは、残像を残しながら高く＆遠くへ跳ぶ。スーパードンファン脚を狙うときは、できるだけこれで相手の上を取っていきたい。入力は必ずレバーニュートラルを通すようにしよう。

KIM DONG HWAN

必殺技	雷鳴斬	↓↙←+BorD
弱 10×2／強 12×2	弱 3×2／強 4×2	弱 1800／強 3200
立	ー	弱 6／強 7



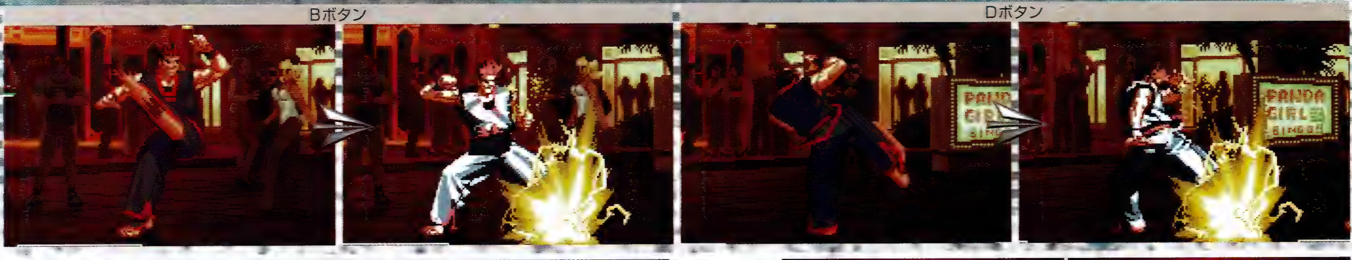
必殺技	飛翔脚	空中で↓+BorD
10、5×3	2×4	2400
立／屈	ー	弱 6／強 7



必殺技	★ 空砂塵	→↓↘+AorC
弱 5、6×3／強 8、4×4、8	弱 3、2×3／強 3、2×4、5	弱 2400／強 3600
立／屈	6	弱 6／強 7



必殺技	紫電脚	↓↘→+BorD
弱 10／強 12	弱 7／強 8	弱 2500／強 3000
屈	ー	弱 6／強 7



必殺技	足ピンタ	→↘↓↙←+C
5×6、8	1×7	2200
立／屈	ー	6



T.O.P.	回転ドンファン	T.O.P.状態でCD
10、3×4	2、3×4	7000
立／屈	ー	ー



雷鳴斬／少しジャンプして雷をまとったカカト落としを仕掛ける技。技の発生は若干遅めだが、ほぼ密着からであれば、弱なら一応強攻撃キャンセルで連続技にできる。強は弱よりも発生が遅いが、より遠くまで跳び、威力も高い。しゃがみパンチなどの低い位置を攻撃する技を跳び越しつつ間合いを詰められるのでなかなか便利な技だが、ガード・ヒット時ともに多少不利になる（強は確定で反撃をうけることもある）ので、状況を考えて使っていこう。

飛翔脚／空中から後ろ向きで斜めに降下し、連続して蹴りを浴びせる。ジェイフンのような追加入力はなし。技の発生は非常に早く、奇襲＆ケズリ＆ゲージ溜めとしてはかなり優秀だが、技後の硬直が長く、一気に攻めに転じることは難しい。空砂塵や避け攻撃、ジャンプなどでフォローしていこう。

空砂塵／上昇しながら回し蹴りを繰り出す技。強がヒットしたときは、最後に相手を地面に叩きつける蹴りを繰り出す。弱は強に比べて空振り時のスキが小さいとはいえ、十分致命的な反撃を受けるレベル。出始めには無敵時間があるので、割り込みや対空としての信頼度は高い。

紫電脚／雷をまとった足で、相手の足元を狙って踏みつける技。雷鳴斬の中段判定に対し、こちらは下段判定になっている。どちらも攻撃発生は遅く、強攻撃からでも連続技にはならないが、技後のスキはなく、ガード後も相手よりかなり先に動ける。なお相手にヒット後、弱は地上のけぞり、強は必殺技で追撃可能なふっとびになる。

足ピンタ／足で往復ビンタをかました後、回し蹴りで相手を吹っ飛ばす技。威力は非常に高いのだが、いかんせんリーチが短いので、決められる状況は限定されてくる。ガードされた場合、発生の早い超必殺技には反撃される可能性があるものの、間合いが離れるので、意外と相手がミスしてくれやすい。

回転ドンファン／まずハイキックを当て、次に体全体をキリモミ回転させながら突っ込む、およそテコンドーらしからぬ技（笑）。ガードされたときのスキは大きいが、初段の発生がかなり早いため、ガードキャンセル技として重宝する。

超必殺技	スーパードンファン脚	空中で⬇⬊➡⬇⬊➡+A
15、5×5	5×6	6000
立／屈	2	7(強制停止)

超必殺技	雷鳴弾	⬇⬊➡⬇⬊➡+B
35	20	8000
立／屈	14	−



潜在能力	スーパードンファン脚	空中で⬇⬊➡⬇⬊➡+C
18、6×6、18	10、7×7	12000
立／屈	2	8(強制停止)



潜在能力	雷鳴弾	⬇⬊➡⬇⬊➡+D（タメ押し可）
6、8、9、25	10×2、20×2	11000
立×3、立／屈	16	−



潜在能力	オレ様鳳凰脚	⬇⬊➡⬇⬊➡⬇⬊➡+C
4×7、3×3、9×5	20	31000
立／屈	3	2(強制停止)



スーパードンファン脚（A）／ジャンプ中にのみ出せる超必殺技。上空から飛翔脚のようなモーションで斜め下に突進し、この攻撃が当たると空砂塵のようなモーションで相手を巻き上げつつ上昇する。発生は非常に早く、すべてのノーマルジャンプ攻撃から連続ヒットする（ただし、後ろ蹴りにキャンセルをかけても、あらぬ方向へ行ってしまうが……）。そして、間合いが近ければ、画面暗転の演出を見たあとからではガードが間に合わない。クリーンヒット時の威力はなかなか高く、さらに全段ヒット後にも、空砂塵やスーパードンファン脚（A）での追撃が可能。

雷鳴弾（B）／軽くジャンプし、雷をまとったカカト落としを繰り出す。技の発生は遅めだが、一応強攻撃キャンセルで連続技にすることはできる。ちなみに、見た目に反して（？）しゃがみガードが可能。出始めには長めの無敵時間があるが、攻撃発生前に切れてしまう。

スーパードンファン脚（C）／超必殺技版とほとんど同じだが、相手を地面に叩きつける蹴りで締める点が異なる。このせいで、技後の追撃は不能。これが決まる状況であれば、スーパードンファン脚（A）×2→空砂塵を狙えるということでもあるので、基本的には趣味の技か。

雷鳴弾（D）／超必殺技版は1ヒット技だが、こちらは連続でカカト落としを仕掛ける。コマンド入力後、ボタンを押しっぱなしにすることで攻撃回数が増え、1段階目（タメなし）で2回、2段階目で3回、3段階目では計4回攻撃する。いずれの場合も、最終段以外のリーチがかなり短いが、中段判定になっている（もっとも、画面暗転の演出でバレバレなのだが……）。ガードクラッシュ能力が非常に高いという美点を備えており、3段階目をすべてガードさせると、それだけでガードクラッシュさせることも可能。

オレ様鳳凰脚／特殊な潜在能力で、超必殺技版はない。コマンド入力後、猛スピードで突進し、相手にヒットしたら乱舞を浴びせる。攻撃発生が非常に早く、相手との間合いが近ければ、暗転を見てからではガードされない。強空砂塵ブレーキング後や、強紫電脚がヒットした後の追撃に使うこともできる。

KIM JAE HOON キム・ジェイフン

ジェイフンの必殺技は、父・カッファンとほとんどが同じもの。しかし、どれもスキが大きく、ガードされると反撃を受けてしまう。ブレーキングで硬直を軽減できる飛燕斬が頼みの綱!?

ガード

立ち　しゃがみ　ガードクラッシュ間近立ち　ガードクラッシュ間近しゃがみ



Aボタンカラー　Bボタンカラー　Cボタンカラー　Dボタンカラー

ダウン回避



挑発

スタートボタン　勝利直後➡+スタートボタン　勝利直後⬅+スタートボタン



ダッシュ



バックダッシュ



ガードクラッシュ



時間切れ負け



引き分け



ジャストディフェンス

立ち　しゃがみ　空中



開始時演出

通常



対ドンファン



対牙刀、フリーマン、グラント、カイン



勝利時演出

1本目



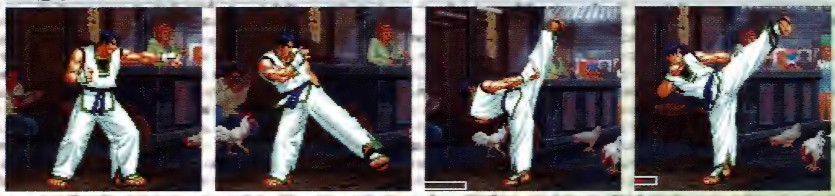
2本目



2本目必殺技、T.O.P.アタック、潜在能力、超必殺技でフィニッシュ



	Aボタン	Bボタン	Cボタン	Dボタン
近距離立ち	4　4　立/屈 連/○　800	6　4　立/屈 ○　800	5、5　3、3　立/屈 ※○　600、600	6、6　3、3　立/屈 ※○　600、600
遠距離立ち	5　4　立/屈 連/○　800	7　4　立/屈 ○　800	14　5　立/屈 △　1200	14　5　立/屈 ×　1200
しゃがみ	4　4　屈 連/×　800	6　4　屈 連/○　800	10　5　立/屈 ○　1200	10　5　屈 ×　1200
ジャンプ	5　4　立 ○(×)　800	6　4　立 ○(×)　800	9　5　立 ○(×)　1200	10　5　立 ○(×)　1200






※キャンセルできるのは、相手にヒット、もしくはガードさせた初段のみ

避け　上段避け攻撃（しゃがみ状態でAB同時押し）

10　6　立/屈
▽　1500



避け　下段避け攻撃（AB同時押し）

10　6　立
×　1500



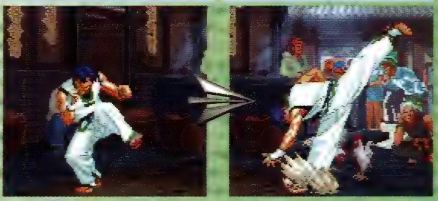
投げ技　体落とし（近距離で➡or⬅+C）

14　38（投げ間合い）　×
—　2000



特殊　昇脚砲（バックダッシュ中にB）

12　9　立/屈
○　1000



空中コンビネーション

ジャンプA → C
ジャンプB → D

技解説

■近距離立ち・遠距離立ち・しゃがみ攻撃

ジェイフンの通常技は全体的に性能が高い。中でも近距離・遠距離立ちAとしゃがみBの3つは、牽制技や攻勢時に効果を発揮する。強攻撃ではしゃがみCとしゃがみDが優秀。前者はガードされてもスキがなく、前述の3つの技から目押しでつなげることが可能だ。連続技で重宝するぞ。後者はガードされたときのスキは大きいものの、リーチが長く、ダウンを奪える点は見逃せない。中距離牽制と、後述するラッシュに組み込んでいこう。なお、近距離立ちCorDは2段技。どちらも2段出し切り時のスキが大きいので、必ず1段目にフェイント技でキャンセルをかけて使っていこう。

■ジャンプ攻撃

ジェイフンのジャンプ攻撃は、それぞれ用途が見い出せる。また、すべてのジャンプ攻撃はキャンセルできる(通常ジャンプ時)ため、そこから飛翔脚を出すことが可能だ。めくりを狙えるジャンプBや空対空とスカし投げに役立つジャンプC、そして、リーチの長いジャンプDなどを状況に応じて使い分けていこう。

■避け攻撃

上段避け攻撃はリーチが長く、ガードされても相手より先に動けるので、使い勝手が非常にいい。ヒット時にのみキャンセルがかかるという特性を生かし、ゲージがある場合は鳳凰脚を、ゲージがない場合は強流星落のコマンドを入れ込んでおき、中距離戦時の牽制技や、連続技狙いの先鋒として使っていこう。ただし当然ではあるが、空中ヒットの場合は連続技にならないので注意してほしい。

■特殊技・コンビネーション

バックダッシュ中にBを押すことで出せる昇脚砲。ヒット後は相手が浮き、必殺技で追撃可能だ。ただし、発生が非常に遅く、大抵は相手の牽制技などに潰されてしまうため、使いどころは難しい。

2つある空中コンビネーションに関してだが、ジャンプB→Dは地上の相手に対して2発目を出すことができない。一方のジャンプA→Cは、初段を高い打点で当てれば2発目を出せるが、相手にしゃがまれると空振りしてしまうという欠点がある。利用価値は低いといわざるを得ない。

KIM JAE HOON

必殺技 ★	飛燕斬(ひえんざん)	↓タメ↑+BorD (強のみ↓+Dで追い打ち)

弱9、8/強9、8、5、7	4×2	弱2000/強4000
立/屈	弱3/強5	弱6/強7



必殺技	飛翔脚(ひしょうきゃく)	空中で↓+BorD (派生 下段:↙+BorD、中段:↓↙←+BorD)

5、6×3(派生 15)	2×4(下段派生 2、中段派生 7)	弱2000/強4000(派生 1000)
立/屈(下段派生:屈、中段派生:立)	ー	弱6/強7



必殺技	流星落(りゅうせいらく)	↓↘→+BorD

弱11、12/強11、15	弱3、4/強4×2	弱2700/強3200
屈、立/屈	ー	弱6/強7



必殺技	半月斬(はんげつざん)	↓↙←+BorD

9×3	弱2×2、4/強3×2、5	弱2700/強3300
立/屈	ー	弱6/強7



必殺技	灼火襲(しゃっかしゅう)	↓↘→+AorC (タメ押し可)

5×3、8	1×3、2	弱2800/強3400
立/屈	ー	弱6/強7



飛燕斬/炎をまとって繰り出すサマーソルトキック。ブレーキング時のスキが小さく、攻撃発生直前まで無敵が持続する強をメインに使う。おもな用途は攻撃発生の早さと無敵時間を生かした、地上戦での割り込みと対空技だ。横方向へのリーチが短いので、地上では密着戦のみに使うようにし、無敵時間は短いので、対空の場合は相手の攻撃を十分引き付けて出そう。ヒット後は鳳凰脚で追撃可能。ゲージがない場合は、再度強飛燕斬を素早く繰り出し、追加入力まで決めるのが理想だ。

飛翔脚/ジャンプから繰り出す多段突進技。弱と強では降下角度が異なり、強の方がより遠くへと攻撃できる。通常ジャンプ攻撃をキャンセルして出すことができ、この場合はどの技からでも連続技にすることが可能だ。ただし、ガードされると攻撃発生の早い技で反撃を受けてしまうので注意。派生技に関してだが、中段は見切られやすくスキが大きい。また、飛翔脚をガードさせた角度によっては空振りしてしまうので、あまりオススメできない。下段はスキこそ大きいが、連続でつながる。ガードされていた場合は派生を出さず、ヒット時にのみ下段を出すという使いかたが基本だ。

流星落/下段の足払いからカカト落としへとつなぐ連続攻撃。ガードされたときのスキが大きいため、使い勝手は悪い。しゃがみCなどの強攻撃から決める連続技専用必殺技と認識しておこう。

半月斬/3ヒットする突進系必殺技。流星落同様、ガードされたときのスキが大きいので連続技専用となる。だが、流星落のほうが高性能なので、特に使う必要はない。なお、信頼性は低いが、コマンドの性質上ガードキャンセルに適している。

灼火襲/軽く前方に飛び跳ねた後、4発の連続蹴りを繰り出す。強攻撃をキャンセルして出せば連続技に組み込むことができ、ボタンを押しっぱなしにした場合は、片足を上げて構えをとる。この構え中は当て身状態。相手の下段攻撃と飛び道具以外の技を防ぐことができる。そのままボタンを離せば相手の技のスキに蹴り攻撃を叩き込むことができるぞ。ただし、当て身状態へ移行するまでに多少の時間を要するため、返す場合には先読みが必要。なお、ボタンを押し続けた場合は、一定時間経過すると自動的に発動する。

T.O.P.	ハイアングルネリチャギ	T.O.P.状態でCD
17	25	8000
立	−	−



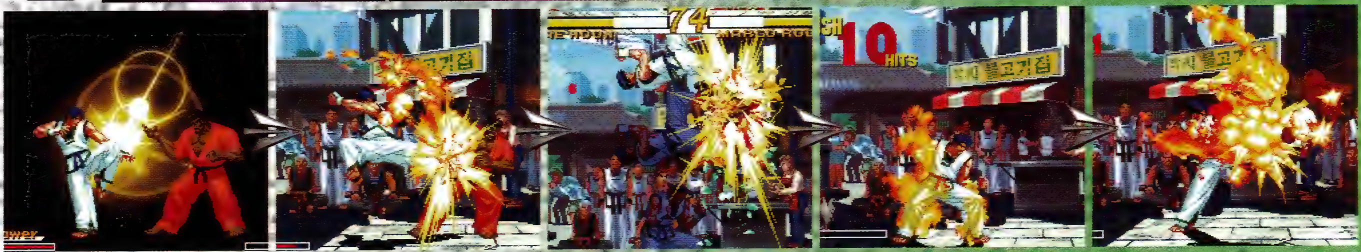
超必殺技	鳳翼天翔脚（ほうよくてんしょうきゃく）	↓↘→↓↘→＋A
10、8、5×5	5×7	6000
立×1、立／屈	12	−



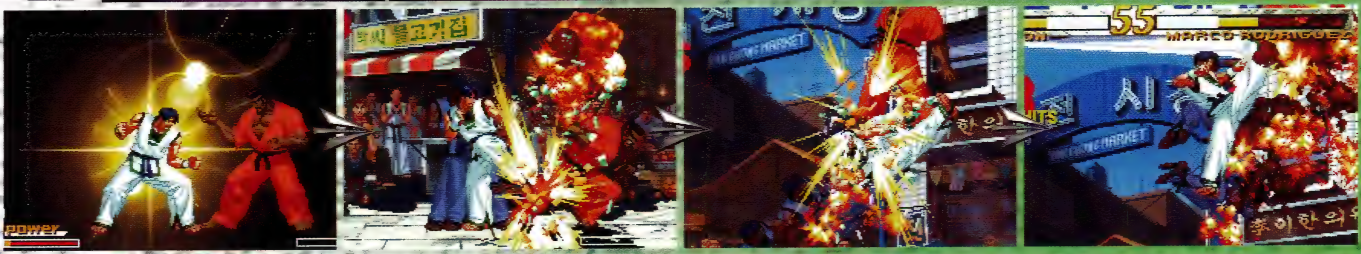
超必殺技	鳳凰脚（ほうおうきゃく）	↓↘→↓↘→＋B
10、3×2、5、13×3	15	8000
立／屈	1	5（強制停止）



潜在能力	鳳翼天翔脚（ほうよくてんしょうきゃく）	↓↘→↓↘→＋C（タメ押し可）
6×10、27	10×10	17000
立×1、立／屈	15	−



潜在能力	鳳凰脚（ほうおうきゃく）	↓↘→↓↘→＋D
4×10、5×7、18	30	12900
立／屈	3	7（強制停止）



ハイアングルネリチャギ／足を高々と上げ、そこから強力なカカト落としを繰り出すT.O.P.状態専用必殺技。見た目通り中段判定の攻撃で、ガードされてもスキはほとんどない。攻撃発生は遅いので簡単に見切られてしまうが、ガードクラッシュ値が非常に高く、たった3回ガードさせるだけでガードクラッシュを誘発できる。相手の割り込みには十分注意し、近距離戦時に通常技キャンセルから繰り出して連係に組み込んでいこう。

鳳翼天翔脚（A）／中段判定のジャンプカカト落としから上昇系の蹴り技で何度も攻撃する。攻撃発生はやや遅めだが、出始めに無敵時間があるので、対空や割り込み、起き上がり時のリバーサル技として役立つ。また、強攻撃からキャンセルして出せば、連続技に組み込むことも可能だ。パワーゲージ満タン時なら、ここからさらに鳳凰脚（B）で追撃もできる。スキの大きい技への反撃として、密着時にしゃがみCから連続技を狙っていこう。

鳳凰脚（B）／突進して、それがヒットすると無数の打撃技を叩き込み、最後に飛燕斬でフィニッシュする乱舞系必殺技。無敵時間は1フレームしか存在しないが、強制停止技の特性を持っているので、連続技や反撃技として高い効果を発揮する。近い間合いでヒット後にこちらが有利になる、近距離立ちAやしゃがみBなどの通常技からなら、ノーキャンセルで連続ヒットさせることが可能だ。また、前述したとおり、飛燕斬（ブレーキング）からの追い打ち技としても役立つ。

鳳翼天翔脚（C）／始動は超必殺技版と同じで、中段判定のカカト落としから連続攻撃を叩き込む。この潜在能力版は、その後の追撃内容が異なり、ボタン押しっぱなしの追加入力で、専用必殺技を出すことが可能。ただし、相手の落下にタイミングを合わせて出す必要がある。とはいえ、ゲージを2本使うわりに威力が低く、ダメージ的には鳳翼天翔脚（A）→鳳凰脚（B）と決めたほうが高い。だから、無理に使う必要はないだろう。ジェイフンは鳳凰脚を決められる状況が多いので、溜まったゲージはそちらに回していくことをオススメする。

鳳凰脚（D）／威力が上昇するだけで、性能的な変化は見られない。鳳翼天翔脚（C）同様、こちらも無理に使っていく必要はないだろう。

MARCO RODRIGUEZ マルコ・ロドリゲス

弱技のキレとダイナミックな必殺技で勝負するマルコ。弱技によって攻めの起点を模索しつつ、守りを固めて虎視眈々と爆発の機会を狙っていこう。

ガード

立ち / しゃがみ / ガードクラッシュ間近立ち / ガードクラッシュ間近しゃがみ



Aボタンカラー / Bボタンカラー / Cボタンカラー / Dボタンカラー

ダウン回避



挑発

スタートボタン / 勝利直後➡+スタートボタン / 勝利直後⬅+スタートボタン



ダッシュ



バックダッシュ



ガードクラッシュ



時間切れ負け



引き分け



ジャストディフェンス

立ち / しゃがみ / 空中



開始時演出

通常



対CPU北斗丸



対CPUグリフォン



勝利時演出

1本目



2本目



	Aボタン	Bボタン	Cボタン	Dボタン
近距離立ち	5 4 立/屈 連/× 800	6 4 立/屈 × 800	5、5 3、3 立/屈 ※○ 600、600	10 5 立/屈 ○ 1200



	Aボタン	Bボタン	Cボタン	Dボタン
遠距離立ち	5 4 立/屈 連/× 800	7 4 立/屈 × 800	12 5 立/屈 × 1200	14 5 立/屈 △ 1200



	Aボタン	Bボタン	Cボタン	Dボタン
しゃがみ	4 4 立/屈 連/× 800	6 4 屈 連/× 800	9 5 立/屈 ○ 1200	10 5 屈 × 1200



	Aボタン	Bボタン	Cボタン	Dボタン
ジャンプ	6 4 立 × 800	6 4 立 × 800	9 5 立 × 1200	9 5 立 × 1200



※キャンセルできるのは、相手にヒット、もしくはガードさせた初段のみ

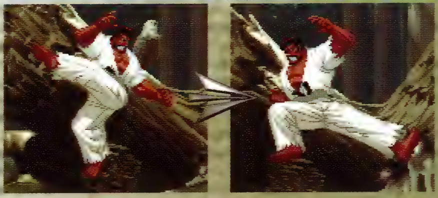
避け 上段避け攻撃 しゃがみ状態でAB同時押し

10	6	立/屈
▽	1500	



避け 下段避け攻撃 AB同時押し

10	6	立
×	1500	



投げ技 極限頭突き 近距離で➡or⬅+C

14	38（投げ間合い）	×
—	2000	



特殊 極限肘 ➡+A

12	9	立
×	1000	



空中コンビネーション

ジャンプB → A
ジャンプB → C

解技説

■近距離立ち・遠距離立ち攻撃

マルコの通常技には、弱攻撃にキャンセルがかからないという特徴がある。ただし、近距離・遠距離立ちAは連打ができてリーチが長いので、中距離で機先を制したり、接近戦での刻み技としてや、画面端でガードさせることで、ガードクラッシュを狙うときにも役に立つ、非常に便利な技だ。

遠距離立ちBはリーチが長いので、中距離で相手の技を潰すのに使っていける。ダッシュから使うのではなく、やや防御的に使うといい。遠距離立ちCは相手の足払いを潰すことが可能。近距離立ちCはジャストディフェンス対策で使う。遠距離立ちDはすぐにCを押すことで、攻撃判定が出る前にモーションをキャンセル可能。技自体を当てるのではなく、移動技として使うと面白い。近距離立ちDはキャンセル技の基本として多用する。

■しゃがみ攻撃

しゃがみ攻撃の中で重要なのが、しゃがみB。連打が利き、リーチもあるので、中距離で近距離立ちAを潰す技に対抗して出していく。また、連続技の起点にもなるので、接近戦でも大活躍する。

しゃがみCは早出しで対空技にすることができる。これで小ジャンプ攻撃に対抗したいところ。

しゃがみDは基本的にスキが大きいため使用しないが、両者ともにジャンプしにくい組み合わせの対戦では、そのリーチを活かして地上戦の戦力にしていく。

■ジャンプ攻撃・避け攻撃

ジャンプ攻撃は、横にリーチのあるジャンプAと、跳び込みの基本であるジャンプDを使おう。ただし、上段避け攻撃に弱いので、同じタイミングでの使用は考えもの。上段避け攻撃は対空に使え、地上戦でも相手の技に合わせて使っていける。若干リーチが短いが、虎咆につなぎやすい利点を持っているため、リターンが見込める。

■投げ・特殊技

マルコの投げは1種類で、特徴も挙げにくいごく普通のもの。特殊技の極限肘は中段攻撃で、そこから連続技を狙うことができる非常に高性能なもの。ただし空中の相手には当たらず、ジャンプで回避されるという欠点があるので注意しよう。

MARCO RODRIGUEZ

必殺技 虎煌拳(こおうけん) ↓↘→＋AorC

弱13／強14(近距離時は弱18／強22)	弱7／強8(近距離時は弱8／強9)	弱2500／強3000(近距離時は弱3000／強3500)
立／屈	―	弱6／強7



必殺技 ★ 虎咆(こほう) →↓↘＋AorC

10	7	弱2500／強3000
立／屈	―	弱6／強7



必殺技 飛燕疾風脚(ひえんしっぷうきゃく) ↓↘→＋BorD

弱8、9／強8、10	弱4、3／強4×2	弱2700／強3700
立／屈	―	弱6／強7

Bボタン　Dボタン



必殺技 龍閃拳(りゅうせんけん) Cタメ～放す

15or18or22or10×3	7or8or9or4×3	1000or2000or3000or12000
立／屈	―	6(1～2段階)or7(3～4段階)

タメ最大



必殺技 虎閃脚(こせんきゃく) Dタメ～放す

15or18or22or10×3	8(1～2段階)or9or4×3	1000or2000or3000or12000
立／屈	―	6(1～2段階)or7(3～4段階)

タメ最大



必殺技 上段払い(じょうだんばらい) ↓↙←＋A

15	7	3000
立／屈	―	6



必殺技 下段払い(げだんばらい) ↓↙←＋B

15	7	3500
立／屈	―	6



虎煌拳／腕を前に突きだし、掌からオレンジ色の気弾を飛ばす技。発生が早く、至近距離のヒットなら相手をダウンさせることができる。弱強で弾速が変化するが、もともと弾速が早めなので、近～中距離で牽制に使うといい。また、ガードされてもスキは小さく、ダウン判定のある部分のダメージが大きいので、空中追撃に適している。

虎咆／拳を突き上げ上昇する技で、弱はほぼ垂直方向、強はやや前斜め上方向に出る「一見」対空技。ブレーキング対応技になっている。攻撃発生が早く、無敵時間はないが、横方向に攻撃判定が強いのがウリで、対空よりもブレーキングを多用して、接近戦の連係に組み込むことで真価を発揮する。ただし、相手との距離が遠いとダウンさせられないので注意。相手がガード時、ブレーキング後の状況は、弱で若干有利、強だと五分五分になる。

飛燕疾風脚／弱は水平方向、強は放物線を描く形で飛行する跳び蹴り。どちらも2ヒットするが、ガードされると痛い目にあうので乱用は禁物。弱はヒット後も相手のくらい判定が残るので、画面端なら極限虎咆などで追撃を狙っていける。強は膝蹴り→かかと落としの流れで攻撃し、攻撃発生がそこそこ早いので、ガードキャンセルに使うのが有効だ。また、先読み対空としても一応機能する。

龍閃拳／突進する突きを放つ技で、タメればタメるほど威力が上昇する(4段階)。突進中は弱攻撃連打にめっぽう弱く、タメている間はC攻撃が使えないという欠点がある。そのリスクを背負ってタメても、見返りはそれほど大きくない……。

虎閃脚／飛燕疾風脚のように横方向へかっとんでいく跳び蹴りで、タメればタメるほど威力が上昇する(4段階)。タメを最小に抑えると、ガードされてもスキはないので龍閃拳より格段に使いやすい。また、そこそこ攻撃発生が早く、コマンドがガードキャンセルに適している。

上段払い／高速移動しつつ、相手の下段以外の攻撃を受け止める当て身技(飛び道具はだめ)。出始めと終わり際に当て身能力はない。成功時は振り払うように拳を突き上げ、浮いた相手に追撃することができる。当て身が成立しないときは単なる高速移動なので、接近戦での連係に重宝するうえ、若干早めに出せば対空にもなる。まれに反撃技が

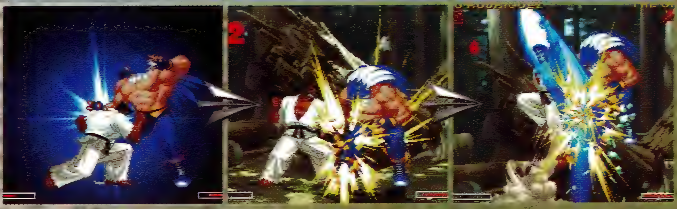
区分	技名	コマンド			
T.O.P.	暫烈拳(ざんれつけん)	T.O.P.状態でCD	2×8、5 / 立／屈	2×8、9 / —	8100 / —



区分	技名	コマンド			
超必殺技	覇王翔吼拳(はおうしょうこうけん)	↓↘→↓↘→+A	33 / 立／屈	15 / 8	6000 / —



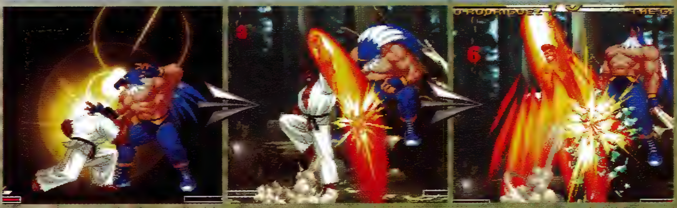
区分	技名	コマンド			
超必殺技	極限虎咆(きょくげんこほう)	↓↘→↓↘→+B	7×7 / 立／屈	5×2、3×5 / 6	7000 / 7(強制停止)



区分	技名	コマンド			
潜在能力	覇王翔吼拳(はおうしょうこうけん)	↓↘→↓↘→+C	14×4 / 立／屈	6×4 / 10	12000 / —



区分	技名	コマンド			
潜在能力	極限虎咆(きょくげんこほう)	↓↘→↓↘→+D	9×2、7×8 / 立／屈	10×2、3×8 / 7	12000 / 8(強制停止)



区分	技名	コマンド			
潜在能力	龍虎乱舞(りゅうこらんぶ)	↓↘→↓↘→↓↘→+C連打 (LV1:0~2回、LV2:3~6回、LV3:7~9回、LV4:10回~)	※1 / 立／屈(LV2&3の7発目のみ 屈)	※2 / 5	※3 / 5(強制停止)



※1)LV1:4×13／LV2:4×19／LV3:4×16、5×6／LV4:8×6、6×5、7
※2)LV1:3×13／LV2:3×19／LV3:3×22／LV4:8×6、5×6
※3)LV1:13000／LV2:19000／LV3:22000／LV4:18000

空振るが、無敵なので攻撃をくらうことはない。
下段払い／こちらは上段払いとはまったく逆で、相手の下段攻撃のみ当て身する能力を持つ。ヒット後は上段払い同様追撃が可能なので、単純に当て身能力の関係上、上段払いのほうが使用頻度が高くなると思いがちだが、下段払いは開始から終了までが若干短く、単なる移動技として見た場合、こちらのほうが小回りが利くという利点がある。
暫烈拳／目にも止まらぬ速さで無数の拳を繰り出した後に、アッパーで相手を浮かす技。密着でないと攻撃が空振ったり、空中の相手には全段ヒットしにくいといった欠点が目立つ技。
覇王翔吼拳／巨大な気弾を前方へ高速で飛ばす技。相手の飛び道具をかき消す能力がある。射出までの時間は普通の必殺技程度なので(潜在能力版は若干早い)暗転後に余裕を持ってガードされてしまううえ、超必殺技版は相手の攻撃に潰されることも多い。しかし、潜在能力版なら射出後まで無敵時間が存在するので、割り込みに使うことも可能。ただ、両方ともガードされると反撃必至なので、基本は空中追撃用の必殺技と言えよう。
極限虎咆／虎咆の強力版で、拳からオーラを放ちつつ上昇する。強制停止技で無敵時間があり、地上戦はもとより、対空技としても十分信頼できる。起き上がり、対空、割り込み、連続技と大活躍するが、相手との距離が遠いとダメージがかなり落ちてしまったり、初段しかヒットしないという欠点もある。密着の間合いを意識しよう。
龍虎乱舞／無数の打撃を繰り出しつつ、そのまま相手を上空まで持っていく極限流の最終奥義。今回は相手をキャッチして打撃を打ち込んでいくタイプではなく、打撃を出しつつ突進するタイプになっている。画面暗転中にボタンを押した回数(LV1：0～2回、LV2：3～6回、LV3：7～9回、LV4：10回以上)でヒット数が変化し、LV1：13ヒット、LV2：19ヒット、LV3：22ヒット、LV4：12ヒットとなっている。当然レベルが上がれば威力も高くなる。また、LV3までなら、初段の攻撃発生時に強制停止効果が付くので、各種連続技に重宝する。また、LV4になると攻撃発生が一気に遅くなるが、空中の追撃に優れるといった微妙な特性を持っている。

THE GRIFFON

グリフォンマスク

多彩な投げ技と、ラリアットやジャンピングエルボーといったプロレス技で必殺技が構成されているグリフォンマスク。十八番はデンジャラススルー・ジャスティスハリケーンだ!!

ガード

立ち



Aボタンカラー

しゃがみ



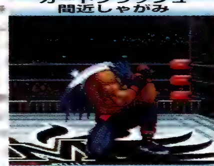
Bボタンカラー

ガードクラッシュ間近立ち



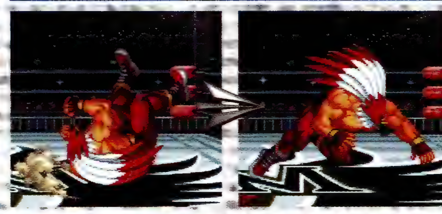
Cボタンカラー

ガードクラッシュ間近しゃがみ



Dボタンカラー

ダウン回避



挑発

スタートボタン



勝利直後➡+スタートボタン



勝利直後⬅+スタートボタン



ダッシュ



バックダッシュ



ガードクラッシュ



時間切れ負け



引き分け



ジャストディフェンス

立ち



しゃがみ



空中



開始時演出

通常



勝利時演出

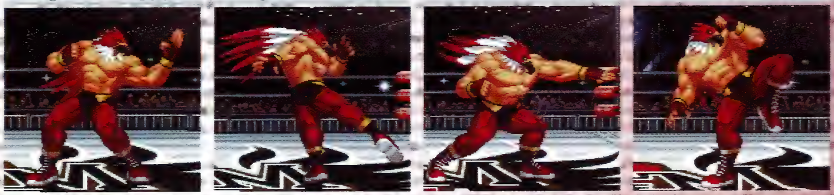
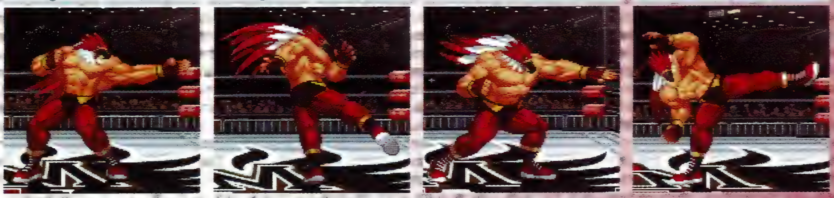
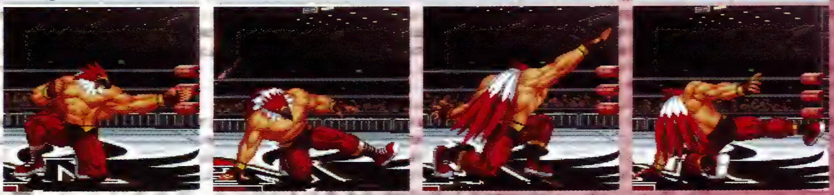
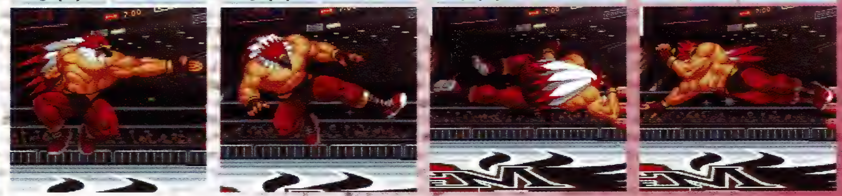
1本目



2本目

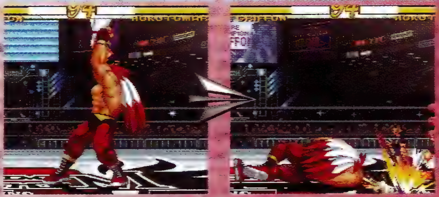


	Aボタン	Bボタン	Cボタン	Dボタン
近距離立ち	6 4 立/屈 ○ 800	6 4 立/屈 ○ 800	14 8 立/屈 △ 1200	14 8 立/屈 × 1200
遠距離立ち	7 4 立/屈 ○ 800	7 4 立/屈 ○ 800	14 8 立/屈 △ 1200	14 8 立/屈 × 1200
しゃがみ	6 4 立/屈 ○ 800	6 4 屈 × 800	10 5 立/屈 × 1200	10 5 屈 × 1200
ジャンプ	6 4 立 ○（×） 800	6 4 立 ○（×） 800	10 5 立 ○（×） 1200	10 5 立 ○（×） 1200

投げ技	コマンド	データ
上段避け攻撃	しゃがみ状態でAB同時押し	7、7 3、3 立/屈 × 700、700
下段避け攻撃	AB同時押し	10 6 立 × 1500
グリフォンタワー	近距離で➡or⬅+C	15 40（投げ間合い） × — 2000
グリフォール	グリフォンタワー中 ↖↖+C	10 — — — 500
グリハッグ	近距離で➡or⬅+D	7、7、7、5 40（投げ間合い） × — 500×4







空中コンビネーション

なし

技解説

■近距離立ち・遠距離立ち攻撃

グリフォンマスクの通常技は、全体的にリーチが長いという特徴を持つ。なかでも立ちAと立ちBは技の発生が早く、牽制技として非常に強力。また、立ちCは大振りなものの、スキは小さいので、中距離の牽制技として役立つ。なお、ガードされた場合にのみキャンセルがかかるので、毎回フェイント技（➡＋AC）を入れ込んでおき、接近手段として用いるといい。キャンセルしなかった場合の相手との硬直差は五分だが、フェイント技でキャンセルすれば、有利な状況を作り出せるぞ。

■しゃがみ攻撃

しゃがみCは対空技として機能する。ただし、攻撃発生は遅いので、早出しする必要がある。相手の跳び込みを、ある程度読めているときに使っていこう。ちなみに、しゃがみDは、先端ヒットだとダウンを奪うことができず、かなり不利な状況に陥る。実戦ではまず反撃を受けることはないが、間合いには十分注意して使いたい。

■ジャンプ攻撃

主力となる跳び込み攻撃は、ジャンプCとジャンプD。後者は横方向への攻撃判定が強いので、空対空の対空技としても役立つ。なお、通常ジャンプ攻撃はすべてイカロスクラッシュでキャンセル可能。実用性はあまりないが、ジャンプ弱攻撃→キャンセルイカロスクラッシュが連続技になる。

■避け攻撃

ヒット時、ガード時問わず、キャンセルのかからない上段避け攻撃は、攻撃発生が早く、スキも小さい。中距離からの奇襲攻撃として使っていこう。下段避け攻撃は、攻撃発生こそ遅いが、ガード後の状況は有利になる。余談だが、空キャンセルでイカロスクラッシュを出すことが可能だ。

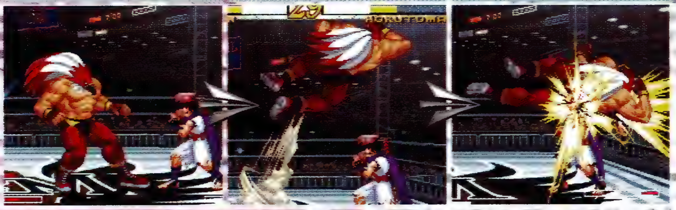
■投げ技

グリフォンタワー～グリフォールと、グリハッグの2つの通常投げを持っているが、ダメージはグリフォールまで決めたグリフォンタワーのほうが上。また、投げた後も間合いが離れず起き攻めに移行しやすいなどメリットが多い。従って、通常投げを使う際は、グリフォンタワーを使おう。

THE GRIFFON

必殺技 ★ オリンポスオーバー ↓↙←+BorD

弱18／強20	弱10／強12	弱2700／強3300
立	4(強のみ)	弱6／強7



必殺技 ★ ポセイドンウェイブ ←↓↙+AorC

弱19／強22	弱8／強12	弱2700／強3300
立／屈	5(強のみ)	弱6／強7



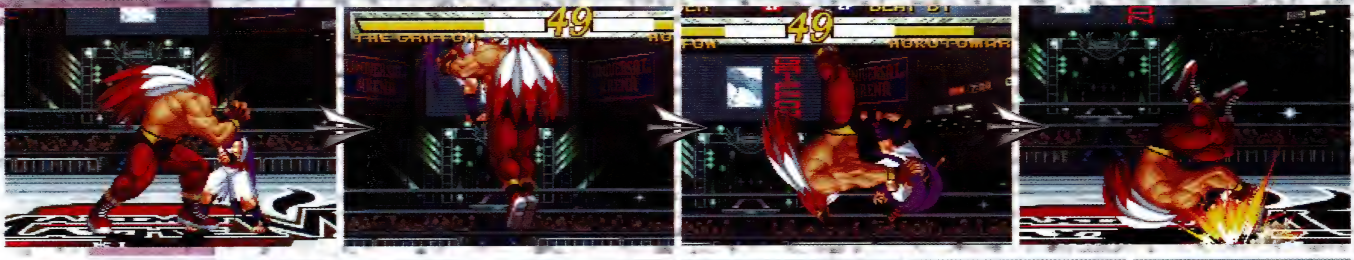
必殺技 アクティブテュポーン →↓↘+AorC

23	40(投げ間合い)	4000
×(相手しゃがみ時は不成立)	−	弱6／強7



必殺技 ジャスティスハリケーン 相手の近くで1回転+AorC

弱26／強32	弱75／強67(投げ間合い)	弱4700／強5000
×	−	弱6／強7



必殺技 イカロスクラッシュ 空中で↓↘→+A

22	−	3000
×(ジャストディフェンスは可能)	−	6



オリンポスオーバー／弱ならその場、強なら一度バックステップをしてから中段判定のジャンピングエルボーを繰り出す。ガードされたときのスキは大きいが、先端をガードさせれば、ある程度スキを軽減することが可能。間合いを計り奇襲攻撃に使っていきたい。なお、強のみブレーキング可能で、この場合、技を出さずにバックダッシュのみのフェイントという形になる。この行動だけでもゲージを溜めることができるので覚えておこう。

ポセイドンウェイブ／オリンポスオーバー同様、弱ならその場、強なら一度バックステップをしてから上段判定のラリアット攻撃を繰り出す。また、これもオリンポスオーバーと同じだが、強のみブレーキング可能で、攻撃を出さずにバックステップだけする。ガードされると、理論上は超必殺技などの攻撃発生の早い技で反撃を受けてしまうが、意外にスキは小さい。しゃがみガードの相手に対して弱を空振りさせ、そこからジャスティスハリケーンを狙っていくというのが実戦的な使い方だ。

アクティブテュポーン／相手の頭上に一度跳ね上がり、そこからフランケンシュタイナーを決める投げ技。弱なら密着状態、強なら3キャラクター分離れた間合いが有効範囲となる。しゃがみ状態の相手は投げることはできないが、視覚的にジャンプ攻撃と見間違え、相手が立ちガードに切り換えて決まることも少なくない。密着時の連係に織り交ぜてみるといいだろう。

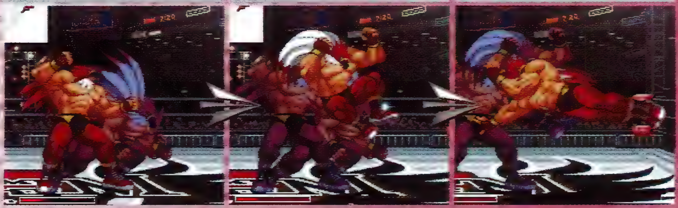
ジャスティスハリケーン／相手を抱えて上昇し、回転しながら地面へと落下する、グリフォンマスクの主力となるコマンド投げ。弱は威力が低い分投げ間合いが広い。また、投げ終わった後の間合いが近いため、起き攻めへ移行しやすいという利点がある。強はその逆の性質だ。とっさにダッシュから狙ったり、密着で弱攻撃をガードさせたあとや、空ジャンプなどから狙うのが基本。また、ガード後に密着状態になる技へ対しての反撃手段として役立つことを覚えておこう。

イカロスクラッシュ／ジャンプ中に繰り出せる空対空専用のコマンド投げ。基本的にはヘラクレスループ後の追い打ちとしてしか使わない。ちなみに、投げ技にも関わらず、空中ジャストディフェンスで防がれてしまうという欠点がある。

必殺技 ヘラクレスルー	相手の近くで←↙↓↘→+B	
8	70(投げ間合い)	3000
×	−	6



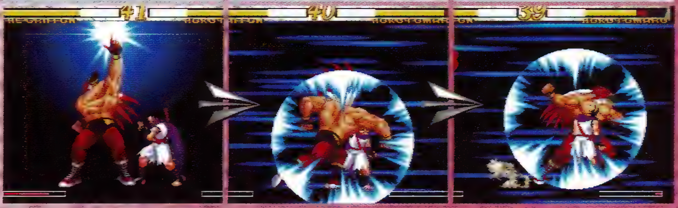
T.O.P. グリドロスーパーキック	T.O.P.状態でCD	
17	30	7000
立／屈	−	−



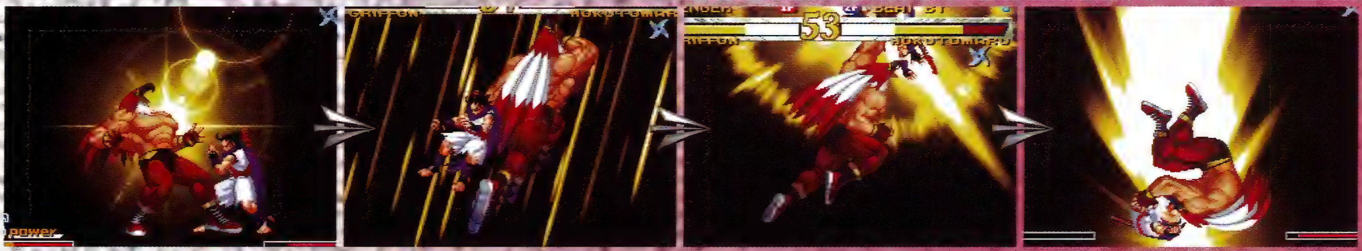
超必殺技 ビッグフォールグリフォン	相手の近くで2回転+A	
15、25	80(投げ間合い)	8000
×	3	3(強制停止)



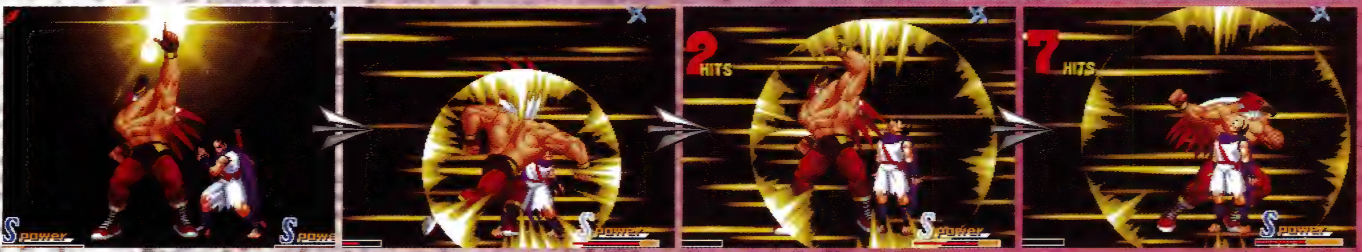
超必殺技 ダイダロスアタック	↓↘→↓↘→+B	
8×2、15	8×2、15	7000
立×1、立／屈	9	−



潜在能力 ビッグフォールグリフォン	相手の近くで2回転+C	
27、30	80(投げ間合い)	16000
×	5	3(強制停止)



潜在能力 ダイダロスアタック	↓↘→↓↘→+D	
8×6、15	7×6、10	12000
立、立／屈、立、立／屈、立、立／屈	12	−



ヘラクレスルー／相手を壁に投げ、はね返ったところに必殺技で追撃を加えられる特殊なコマンド投げ。追撃でジャンプからのイカロスクラッシュ、弱ポセイドンウェイブ、超必殺技版ダイダロスアタックなどが決められる（詳しくは連続技のコーナーで解説）。これらを決めても、ジャスティスハリケーンよりも威力的には劣り、また、つかむまでのスピードが遅いため、非常に扱いづらい。そのため、通常の立ち合いではほとんど出番がない。ただし、そのつかむまでのスピードが遅いことと、コマンドの性質から、跳び込み攻撃に対するガードキャンセル技として効果を発揮する。これが唯一、実戦的なヘラクレスルーの使い方と言えよう。

グリドロスーパーキック／いわゆるドロップキック。たった2回ガードさせるだけでガードクラッシュを誘発する強力なT.O.P.アタックだ。相手と間合いが近いときにガードクラッシュを誘発したら、ジャスティスハリケーンやビッグフォールグリフォンを確実に決めることが可能だ。スキは大きめだが、先端をガードさせることで、ある程度スキを軽減できる。攻撃発生は遅いので、連続技、混戦時のガードキャンセルなどには使わないように。

ビッグフォールグリフォン／ジャスティスハリケーンの強化版。相手が地上にいて、なおかつ投げられる状態のときにコマンド入力が完成すれば、回避されることのない強力なコマンド投げだ。超必殺技版と潜在能力版では威力差以外に性能的な違いはない。コマンドはレバー2回転と少々難しいが、相手の技をガードしたあとの反撃や弱攻撃をガードさせたあと、空ジャンプなどから積極的に狙っていこう。

ダイダロスアタック／初段が中段判定の乱舞系必殺技。超必殺技版は攻撃発生が遅いので連続技には不向き。技の出始めに存在する無敵時間を利用した割り込み手段や、起き上がり攻撃、また、ヘラクレスルー後の追撃に使うのが妥当なところだ。一方、潜在能力版はしゃがみAや立ちBなどの通常技をキャンセルすれば、連続技に組み込むことが可能。実際のところ、溜まったゲージはビッグフォールグリフォンに回したいところだが、跳び込み攻撃からなど、決められる状況がきたら確実に決めてダメージを取っていくといいだろう。

HOKUTOMARU 北斗丸

背が低くて移動がすばやく、コンビネーションも充実している北斗丸。特殊な性能を持つ技も多数持っており、面白い闘い方ができるキャラクターだ。

ガード

立ち / しゃがみ / ガードクラッシュ間近立ち / ガードクラッシュ間近しゃがみ



Aボタンカラー / Bボタンカラー / Cボタンカラー / Dボタンカラー

ダウン回避



挑発

スタートボタン / 勝利直後➡+スタートボタン / 勝利直後⬅+スタートボタン



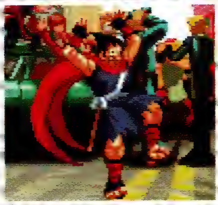
ダッシュ



バックダッシュ



ガードクラッシュ



時間切れ負け



引き分け



ジャストディフェンス

立ち / しゃがみ / 空中



開始時演出

通常



北斗丸ステージ専用



対ジェニー、グラント、カイン



勝利時演出

1本目



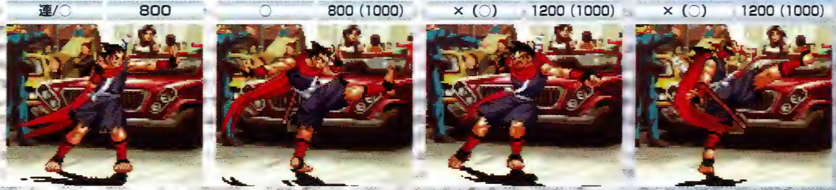
2本目

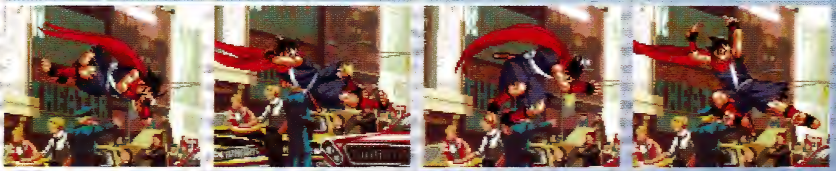


2本目超必殺技、潜在能力でフィニッシュ



	Aボタン			Bボタン			Cボタン			Dボタン		
近距離立ち	4	4	立/屈	6	4	立/屈	6、6	3、3	立/屈	9	5	立/屈
	連/○	800		○	800		※○	600、600		○	1200	
遠距離立ち	5	4	立/屈	7 (6)	4 (3)	立/屈	12 (7)	5 (3)	立/屈	12 (7)	5 (3)	立/屈
	連/○	800		○	800 (1000)		× (○)	1200 (1000)		× (○)	1200 (1000)	
しゃがみ	4	4	立/屈	5 (6)	4 (3)	屈	9 (6)	5 (3)	立/屈	9 (7)	5 (5)	屈
	連/○	800		連/○	800 (1000)		×	1200 (1000)		×	1200 (1000)	
ジャンプ	6	4	立	6	4	立	8	5	立	8	5	立
	○ (×)	800		○ (×)	800		○ (×)	1200		○ (×)	1200	



※キャンセルできるのは、相手にヒット、もしくはガードさせた初段のみ
注：遠距離立ち攻撃、しゃがみ攻撃のデータ内で（ ）内のデータは、コンビネーションに組み込んだときのもの

投げ技 引っ掻き（ひっかき） 近距離で➡or⬅+C

4、4、4、4	38（投げ間合い）	×
—	2000	



投げ技 能面造り（のうめんつくり） 空中で⬆要素以外+C

13	40（投げ間合い）	×
—	2000	



コンビ おちょくり ※コマンドは下表を参照

—	—	—
—	—	



コンビ 上段避け攻撃 → BC

10 → —	6 → —	立/屈 → —
▽ → —	1500 → —	



地上コンビネーション
- 立ちA→立ちC→C（立ちおちょくり）
- しゃがみAorB→しゃがみC→C（しゃがみおちょくり）
- 立ちB→立ちD→C（立ちおちょくり）
- しゃがみB→しゃがみD→C（しゃがみおちょくり）
- 立ちA→立ちB
- しゃがみA→しゃがみB
- 上段避け攻撃→BC

空中コンビネーション
- ジャンプA→B
- ジャンプA→C
- ジャンプA→D
- ジャンプB→A
- ジャンプB→C
- ジャンプB→D
- ジャンプC→A
- ジャンプC→B
- ジャンプC→D
- 垂直ジャンプD→A
- 垂直ジャンプD→B
- 垂直ジャンプD→C

避け 上段避け攻撃（じょうだんさけこうげき） しゃがみ状態でAB同時押し

10	6	立/屈
▽	1500	

避け 下段避け攻撃（げだんさけこうげき） AB同時押し

6、6	3、3	立
×	1500	



特殊 二段じゃんぷ 空中で再度ジャンプ

—	—	—
—	—	

特殊 すらいでぃんぐ ↘+B

10	9	屈
×	1000	



特殊 空転蹴り（くうてんげり） ↘+D

6、6	9、9	立/屈
×、○	1000	



解技説

■通常技

近距離立ち攻撃で、まず注目したいのは近距離立ちBだ。発生はそこそこ早く、コンビネーションで技をつないでいくこともできる。近距離立ちBより発生が早い技は近距離立ちDだ。跳び込みなどからつなぎやすい。

遠距離立ち攻撃は、判定が比較的強い遠距離立ちA、コンビネーションにつながる遠距離立ちB、リーチが長い遠距離立ちDと使い分けよう。

しゃがみ攻撃は下段攻撃でモーションの小さなしゃがみBが多用できる。しゃがみBは相手の立ちAなどをスカせる性能を持ったものが多いが、北斗丸の場合はほとんど姿勢は低くならない。

ジャンプ攻撃はどれも重要な技だ。ジャンプCと違って、相手のしゃがみ状態にも当たりやすいジャンプAは空中コンビネーションの初段として扱いやすい。ジャンプBは発生が非常に早く、空中コンビネーションの二発目や空中戦で活躍する。ジャンプCは空中投げを兼ねた使い方ができる。ジャンプDは下方向に強い。

■特殊技・コンビネーション

すらいでぃんぐは姿勢が低くなるので間合いを合わせれば対空技として使うことができる。高めの高度を飛ぶ飛び道具もくぐれる。

コンビネーションの3発目のCは挑発だ。上段避け攻撃→BCは相手の背後に回ることができる。ただし、間合いが離れすぎると届かないぞ。

HOKUTOMARU

必殺技	唐草斬り（からくさぎり）	↓↙←+AorC（押しっぱなしで移動のみ）	弱 20／強 14、16	弱 7／強 4×2	弱 2700／強 3200
			立／屈	―	弱 6／強 7

Aボタン　Cボタン



必殺技	落下斬・虚（らっかざん・きょ）	↓↙←+B（空中可）	必殺技	落下斬・実（らっかざん・じつ）	↓↙←+D（空中可）
―	―	0	20	8	2700
―	―	6	立	―	7



必殺技	手裏剣（しゅりけん）	↓↘→+AorC（空中可）	弱 10／強 6×3／空中 12	弱 7／強 5×3／空中 ―	弱 2000／強 6000／空中 2000
			立／屈	―	弱 6／強 7

地上・Cボタン　空中手裏剣



必殺技	★ 空破弾（くうはだん）	↓↘→+BorD	弱 6×3／強 7×3	3×3	弱 2400／強 3000
			立／屈	―	弱 6／強 7



唐草斬り／空中回転で相手に接近し、斬りつける技。ボタンを押しっぱなしにすることで斬りつけずにそのまま着地することができる。弱は1ヒット技で、通常技からキャンセルで出すと連続技になり、非常に重宝する。ただし、ガードされると反撃を受ける恐れがあるので注意が必要だ。強は2ヒット技だが、連続技に組み込むことはできない。単体の必殺技としては最高クラスの威力だが、その発生の遅さから、実戦でヒットさせることは、なかなかできないだろう。

落下斬・虚／突如消滅、意表を突いて真上から落下する。攻撃判定は持っておらず、落下斬・実のフェイントのような技。空中からでも出すことができる。出始めが落下斬・実に似ており、一瞬相手を警戒させることが可能だ。さらにゲージを溜めることもできるので、遠く離れて使うと効果的。相手の目の前で使う手もあるが、ほとんどの場合は反応されてしまうだろう。

落下斬・実／消えてから、相手の真上より少し手前に斬りかかる技。落下斬・虚とは違う位置に出現することに注意。空中でも出すことができる。出現時のくらい判定はかなり大きい。ガードされると反撃を受けるが、空中に浮いている間はジャストディフェンスすることが可能だ。奇襲や対空、そして連続技にと大活躍してくれる。

手裏剣／その名の通り手裏剣を投げる技。空中でも出すことができる。手裏剣を1つ投げるのが基本だが、地上から強で出したときは3つ投げる。もっとも使用頻度が高いのは、牽制技として使いやすい空中手裏剣だろう。

空破弾／逆立ちしたのち、体をひねりながら足から突っ込む技。弱は発生が早く、強はより前方に移動する。ブレーキングできるポイントは逆立ちしている1ヒット目と2ヒット目。ただし1ヒット目がヒットした場合は2ヒット目はヒットしない。ガードされているときは弱・強ともに2回ガードさせてからブレーキングすることが可能だ。ヒットしてからブレーキングしたあとは相手は宙に浮いているので、そこに様々な技で追い打ちすることが可能だ。ガードされた場合はブレーキングをすれば反撃を受けないどころか、弱・強ともに相手より先に動き出すことができる。

T.O.P.	忍法爆炎じゃんぷ	T.O.P.状態でCD	17	25	8000
			立/屈	—	—



超必殺技	超必殺手裏剣	↓↘→↓↘→+A (ABで強制フィニッシュ)	7×4、15	2×4、5	8000
			立/屈	7	—

超必殺技	奥義・超必殺竜巻	↓↘→↓↘→+B	5×9	2×9	7200
			立/屈	3	2(強制停止)



潜在能力	超爆炎苦無	↓↘→↓↘→+C (ABで強制フィニッシュ)	7×4、32	3×5	13000
			立/屈	10	—



潜在能力	究極奥義・超爆炎竜巻	↓↘→↓↘→+D	7×10	3×10	10000
			立/屈	2	4(強制停止)



忍法爆炎じゃんぷ／爆炎の中に紛れたあと、斜め上方向に突進する技。発生が遅いので、対空として使うにはある程度の読みが必要だが、北斗丸にとっては貴重な対空技の1つ。ガードキャンセルでも役に立つが、ノーマルジャンプの跳び込み攻撃に対して使った場合は地上でガードされてしまうので注意しよう。攻撃後の下降中は、空中ジャストディフェンスが可能だ。ジャンプ中の相手に高い位置でカウンターヒットさせた場合は、奥義・超必殺竜巻などで、低い位置の場合はしゃがみDや、すらいでぃんぐ(↘+B)で追撃できる。

超必殺手裏剣／小さな手裏剣を3つずつ4回投げつけてから、最後に大きな手裏剣を1つ投げる。無敵時間は出始めの一瞬のみ。基本的には5ヒット技だが、4回目の小さな手裏剣は射程が限られているので、遠間から使うと4ヒットになる。小さい手裏剣はAB同時押しにより止めることが可能。止めた場合は、すぐに大きな手裏剣を投げる。空中の相手に追撃で大きな手裏剣を当てたいときは止めるとよい。通常は地上の連続技に組み込んでいくが、この場合はもちろん止めずに全部当てよう。相手と目一杯離れた間合いでは、弱・強の手裏剣から連続でヒットさせることができる。

奥義・超必殺竜巻／巻物を取り出して口にくわえてから、真上に上昇する技。上昇時に体を回転させ、風を巻いて竜巻を発生させる。空中に浮いて攻撃判定が発生するまでは、無敵時間に守られている。おもに画面端での連続技や、対空技として使っていく。

超爆炎苦無／炎をまとった小さな苦無を3つずつ4回投げてから、最後に大きな苦無を一つ投げる。攻撃判定が発生する直前まで無敵時間に守られている。5ヒット技で、超必殺手裏剣のように4発目の射程が限られていたりはしない。超爆炎苦無も、AB同時押しで小さな苦無を止めて、大きな苦無をすぐ投げることが可能だ。

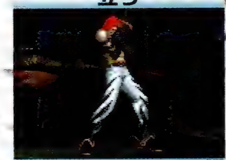
究極奥義・超爆炎竜巻／超必殺竜巻と同じように巻物を取り出して口にくわえてから、真上に上昇する技。究極奥義・超爆炎竜巻は風の代わりに炎をまとう。相手を強制停止させる性質がある。技が出るとすぐに空中判定になるが、暗転後攻撃判定が出る前に無敵時間は切れる。

意外なタイミングで相手の虚を突いていく技の多いフリーマン。だが、「攪乱」できるほど動きは速くない。しっかりした下積みの必要な、玄人好みのキャラクターだ。

FREEMAN フリーマン

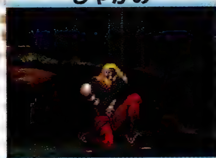
ガード

立ち



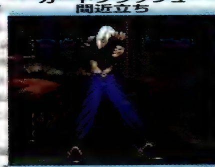
Aボタンカラー

しゃがみ



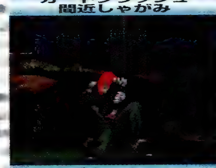
Bボタンカラー

ガードクラッシュ間近立ち



Cボタンカラー

ガードクラッシュ間近しゃがみ



Dボタンカラー

ダウン回避



挑発

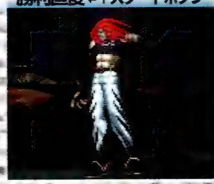
通常



勝利直後➡+スタートボタン



勝利直後⬅+スタートボタン



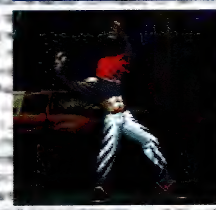
ダッシュ



バックダッシュ



ガードクラッシュ



時間切れ負け



引き分け



ジャストディフェンス

立ち



しゃがみ



空中



開始時演出

通常



フリーマンステージ専用

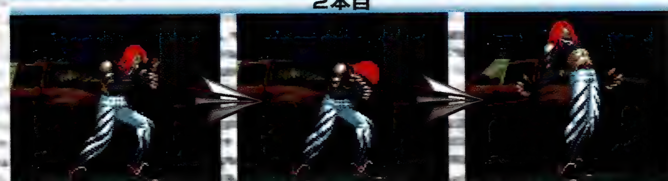


勝利時演出

1本目



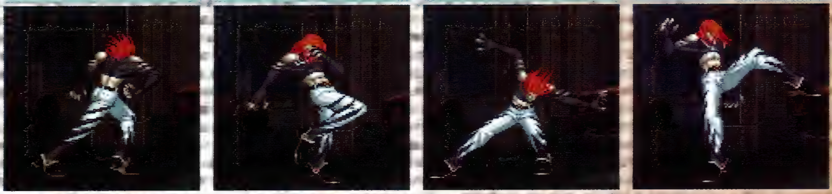
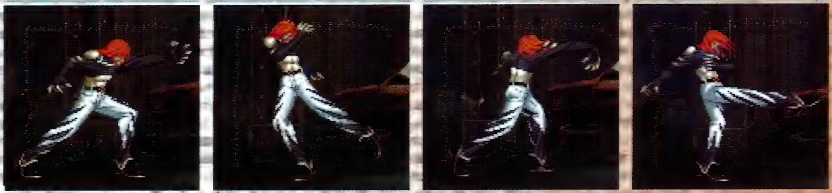
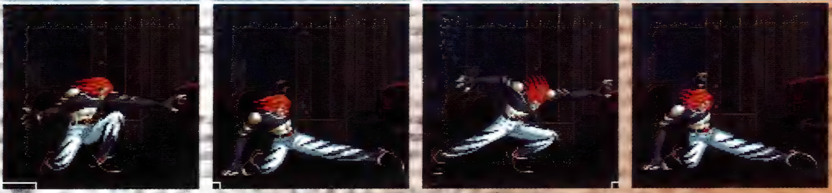
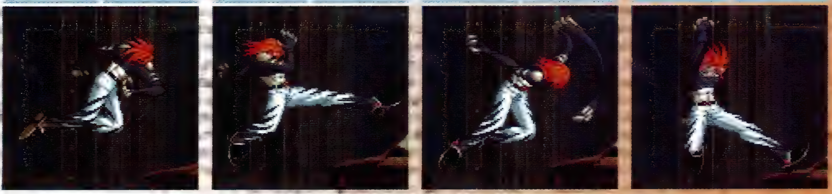
2本目



2本目超必殺技、潜在能力でフィニッシュ



	Aボタン	Bボタン	Cボタン	Dボタン
近距離立ち	4 / 4 / 立/屈 / ○ / 800	6 / 4 / 立/屈 / 連/○ / 800	10 / 5 / 立/屈 / ○ / 1200	6、6 / 3、3 / 立/屈 / ※○ / 600、600
遠距離立ち	5 / 4 / 立/屈 / ○ / 800	7 / 4 / 立/屈 / ○ / 800	14 / 5 / 立/屈 / × / 1200	14 / 5 / 立/屈 / △ / 1200
しゃがみ	4 / 4 / 立/屈 / 連/○ / 800	6 / 4 / 屈 / ○ / 800	10 / 5 / 立/屈 / ○ / 1200	10 / 5 / 屈 / × / 1200
ジャンプ	6 / 4 / 立 / × / 800	6 / 4 / 立 / × / 800	10 / 5 / 立 / × / 1200	10 / 5 / 立 / × / 1200

※キャンセルできるのは、相手にヒット、もしくはガードさせた初段のみ

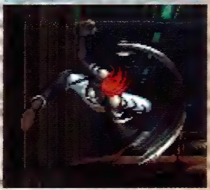
避け 上段避け攻撃（じょうだんさけこうげき） しゃがみ状態でAB同時押し

10	6	立/屈
▽	1500	



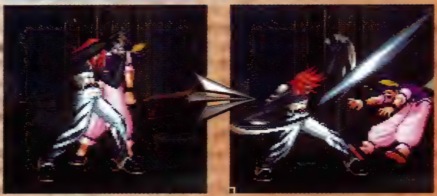
避け 下段避け攻撃（げだんさけこうげき） AB同時押し

10	6	立
×	1500	



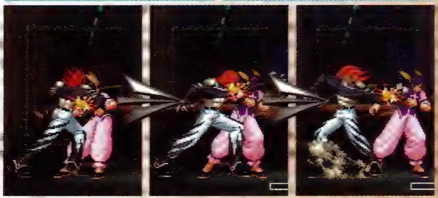
投げ技 ゴアフェスト 近距離で➡or⬅+C

14	38（投げ間合い）	×
—	2000	



コンビ 近距離立ちA → A → A

4→8→6	4→9→9	立/屈
○→×→×	800→1000→1000	



コンビ 遠距離立ちA → A

5→8	4→9	立/屈
×→×	800→1000	



空中コンビネーション

なし

技解説

■近距離立ち・遠距離立ち・しゃがみ攻撃

通常技による地上での牽制&固めは、フリーマンの生命線とも言える。性能の良い技が揃っているので、使い方をしっかり覚えておきたい。

近距離立ちCはヒット時の間合いがさほど離れないので、接近時にキャンセル必殺技の基点として使っていく。ただし攻撃方向が横を向いているため、相手のジャンプに対処できないのが欠点。

数ある通常技のなかでも特に使えるのが、広い範囲をまんべんなく攻撃できる遠距離立ちC。下から上に手を振るので、地上での牽制にも対空にもなる。さらに少し前進しながら攻撃するため、間合いが離れにくいのもポイント。ダッシュからの入力も混ぜれば、さらに効果を発揮してくれる。キャンセルはかからないが、ガードされてもわずかに先に動けるため、反撃を受けることはない。相手の動き始め（とくに小ジャンプ）を潰すようなタイミングで出していこう。

これら大振りなC攻撃では空振りが怖い、というほどの状況では、遠距離立ちAが便利。連係や牽制の刻みとして、主にダッシュから振っていく。一応しゃがみガードにも当たるが、しゃがみBなどを出されるとほとんど負けてしまうので注意。なお、ここからコンビネーションを出すこともできるが、こちらはあまり役に立たない。

しゃがみCも、遠距離立ちCに並ぶ地上での主力技。発生の早さと判定に優れ、キャンセルもかかる。連続技に組み込むほか、牽制として中間距離で置いておくような使い方もいい。

近距離立ちC同様、接近戦での「つなぎ」には、しゃがみBもフルに使っていく。しゃがみBは下段判定で、連打すれば連続ヒットし、キャンセルもかかる。しゃがみB×2からフルブラストにつなぐのが常套手段だ。

■ジャンプ攻撃

跳び込む際のメインとなる技が、ジャンプC。横～下方向への判定が強く（上段避け攻撃もほとんど潰す）、相手をめくることもできる。発生の早さも、気になるほど遅くはない。ジャンプCでは空中戦で負けてしまうようなときは、ジャンプBの使用も考えよう。発生が早く、横方向に長いので、垂直or後方ジャンプ直後に出して対空として使うこともできる。

FREEMAN

必殺技	ナイトメア	↓↘→+AorC	
弱17／強21	弱7／強8	弱2700／強3200	
立／屈	－	弱6／強7	



必殺技	フォビア	→↓↘+AorC	
弱18／強22	弱7／強8	弱2700／強3200	
立／屈	－	弱6／強7	

Cボタン



必殺技	クロウ	↓↙←+BorD	
弱9×2／強10×2	弱4×2	弱2400／強3400	
立	－	弱6／強7	

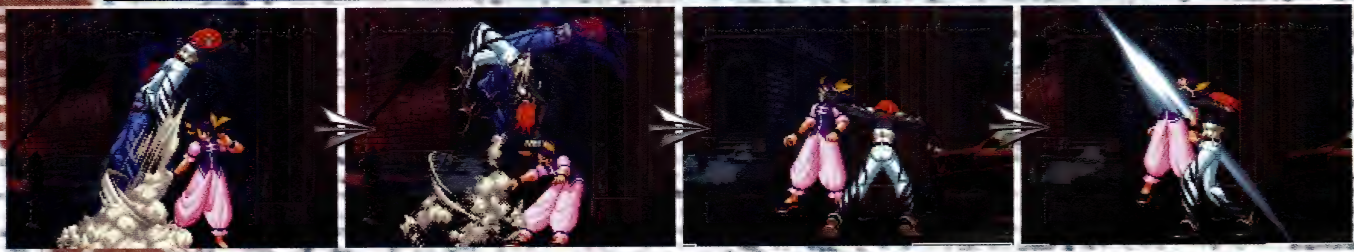


必殺技	V.O.D.	↓↙←+AorC（3回連続入力）	
8×3	弱2×2、3／強3×3	6000	
立／屈（Aボタン2発目のみ 屈）	－	6、3×2	

1発目 / Aボタン　2発目 / Aボタン　3発目 / Cボタン　2発目 / Cボタン　3発目



必殺技	★ モービッドエンジェル	←↙↓↘→+BorD	
21	40（投げ間合い）	4000	
×（相手しゃがみ時は不成立）	－	6	



ナイトメア／低い姿勢で突進し、下方から爪で斬り上げる技。弱は移動距離が短く、強は長い。弱は強攻撃から連続技にすることができるものの、思ったほど射程距離は長くないので、連続技用途にはイマイチ。単発で出した場合、突進中に相手の高い位置への攻撃をかわしつつ接近できるが、攻撃判定発生前に上部にくらい判定が出現してしまうので、実戦で狙って使うのは難しい。

フォビア／頭上から斬り下ろす技。弱と強でグラフィックが違うが、性質はほぼ同じ。弱のほうは攻撃発生が早く、強のほうは威力が高い。一見対空技のように見えるが、発生が遅いうえに攻撃判定も強くないので、無理に使うことはないだろう。

クロウ／ジャンプし、空中で体を回転させながら爪で切り裂く。2ヒット技で、どちらも中段攻撃になっている。ガードされても反撃を受けることはないのだが、攻撃発生がかなり遅いため、ガードを揺さぶるような効果はあまり期待できないのが残念。また、エフェクトはハデに出ているが、実際には空中へ逃げられるとほとんど当たらない。強は弱に比べて遠距離まで届くが、先の理由から単発で出すのは控えたほうがいいだろう。

V.O.D.／連続で相手を切り裂く3回連続入力式の必殺技で、フリーマンの主力兵器。弱は弱攻撃、強は強攻撃キャンセルで連続技になる。ただし、弱はかなり射程が短いため、画面端以外では弱攻撃を2発入れてしまうと届かない。また、弱強各段でそれぞれ相手との硬直差が違う。これについては対戦攻略のページで詳しく触れているので、そちらを参照のこと。

モービッドエンジェル／ジャンプして相手の頭上を取り、背後に回って手刀を突き刺す技。最初につかむまでは投げ判定になっているが、相手がしゃがんでいたり、画面端にいて回り込むことができない時にはスカってしまう。また、ブレーキング対応技であり、つかむ直前にブレーキングすることで、無防備の相手に背後から打撃技を決めることができるようになる。弱強の違いは跳ぶ距離で、弱はほぼ密着、強は2キャラほど離れたあたりが有効間合いとなる。なお、ブレーキングしなかった場合は、相手はダウン回避をすることができない。

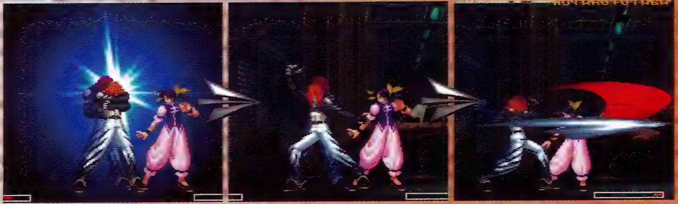
T.O.P. **オーヴァーキル** T.O.P.状態でCD

17	25	8000
立／屈	－	－



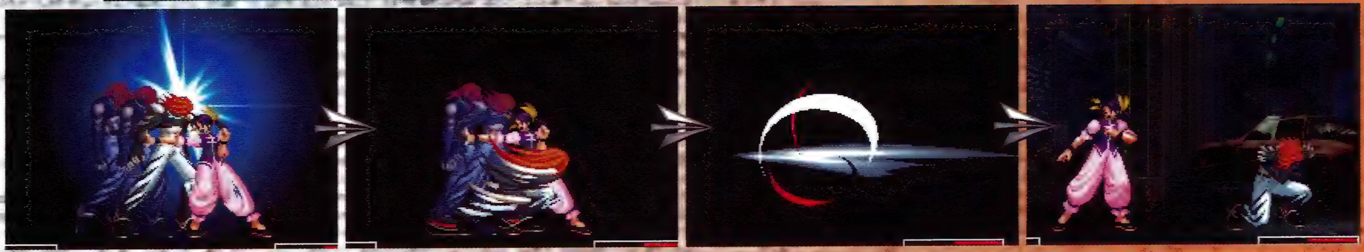
超必殺技 **フルブラスト** ↓↘→↓↘→+A（タメ押し可）

33	15	7000
立／屈	9	－



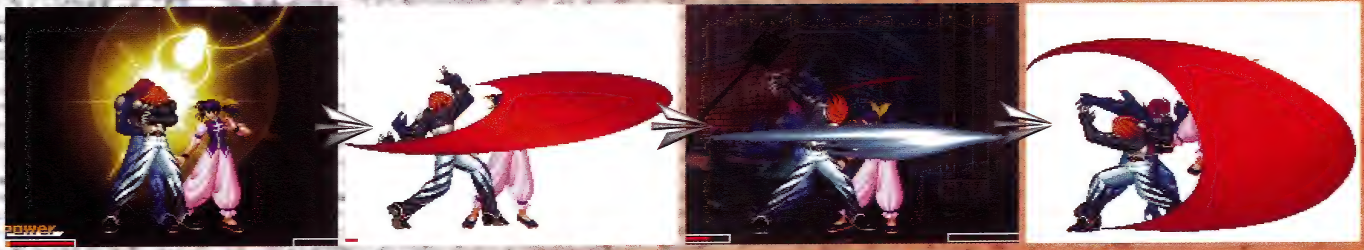
超必殺技 **クリーピングデス** ↓↘→↓↘→+B

33	50(投げ間合い)	8000
－	7	－



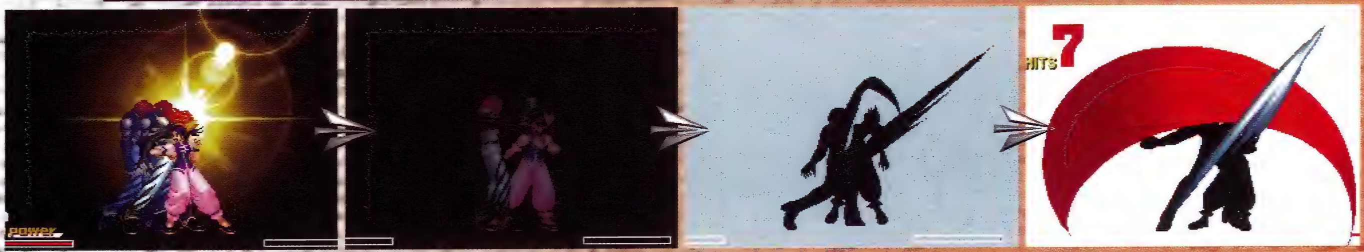
潜在能力 **フルブラスト** ↓↘→↓↘→+C（タメ押し可）

23、26	15×2	14000
立／屈	12	－



潜在能力 **クリーピングデス** ↓↘→↓↘→+D

7×6、28	50(投げ間合い)	13000
－	10	－



オーヴァーキル／半円を描くように素早く空間を切り裂き、攻撃判定のある残像を残す技。技の出が若干遅く、ガードされたときのスキもかなり大きいが、攻撃範囲だけは広い。基本的には多用できないが、カウンターヒットさせられれば見返りもなかなかのもの。

フルブラスト（A）／画面半分は届こうかという巨大な衝撃波で攻撃する技。威力は、フリーマンにしては高いほう。弱攻撃キャンセルで連続技になるが、暗転を見てからでもガードされてしまい、技後のスキもかなり大きい。割り込みや反撃よりも、ヒット確定状況での連続技に活躍してくれるだろう。ちなみに、ボタンを押しっぱなしにすることで発射タイミングをずらすこともできるが、威力が上がったりガード不能になるわけではない（間違って出してしまったとき、ジャストディフェンスで体力回復されるのを防止することぐらいはできるかもしれないが……）。

クリーピングデス（B）／まず第一の予備動作として歩き出し、ここに打撃技（飛び道具、投げ技、頭上から背後にかけての「めくり技」に対してはダメ）を受けると、第二の予備動作、完全無敵の歩行状態に移行する。この最中に、相手が地上で投げ間合い内に入り、相手の投げられ判定もある状態になると、つかみ技を決めてダメージを与える。予備動作中に潰されてもゲージは消費してしまうので注意。とくに超必殺技版は、コマンド入力直後だと打撃技にも潰されてしまう。

フルブラスト（C）／超必殺技版の攻撃の後、さらに逆の手で斬り下ろし攻撃を追加する。技の発生スピードに違いはないようだが、多少無敵時間が長くなっており、悪くても相打ちになることが多い。最初の衝撃波が当たれば、飛び道具以外の攻撃と相打ちになっても2発目が出てくれるので、割り込みや対空に使ってみるのも悪くない。ただし、ガードされたときの硬直は、超必殺技版と同じく大きめ。

クリーピングデス（D）／基本的には超必殺技版と同じ性質で、つかんだ後の演出が乱舞のようなハデなものになっている。潜在能力版は出始めに無敵時間があり、割り込みに使っても打撃技で潰されることはない。

HOTARU FUTABA

双葉ほたる

攻めよりは守りが得意なキャラクターだが、空中戦の強さを生かせば攻めていくことも充分可能。意外に攻撃力（ダメージ）が大きいのもポイント。

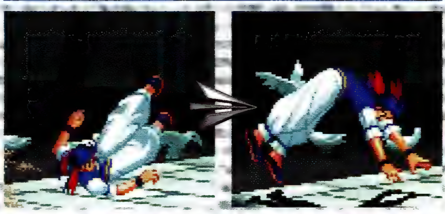
ガード

立ち / しゃがみ / ガードクラッシュ間近立ち / ガードクラッシュ間近しゃがみ



Aボタンカラー / Bボタンカラー / Cボタンカラー / Dボタンカラー

ダウン回避



挑発

スタートボタン / 勝利直後➡+スタートボタン / 勝利直後⬅+スタートボタン



ダッシュ



バックダッシュ



ガードクラッシュ



時間切れ負け



引き分け



ジャストディフェンス

立ち / しゃがみ / 空中



開始時演出

通常



ほたるステージ専用



対牙刀



勝利時演出

1本目



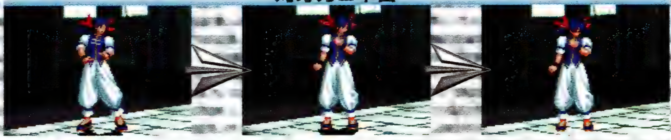
2本目



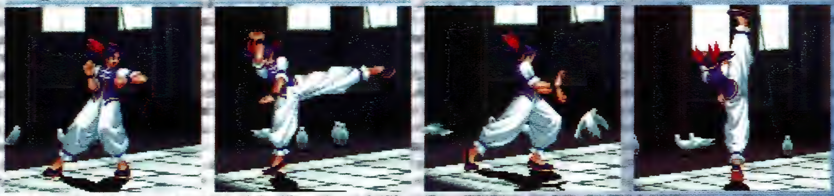
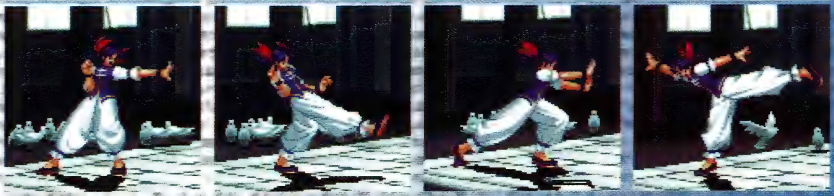
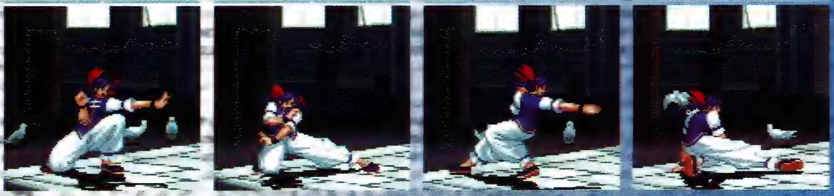
2本目超必殺技、潜在能力でフィニッシュ



対牙刀2本目



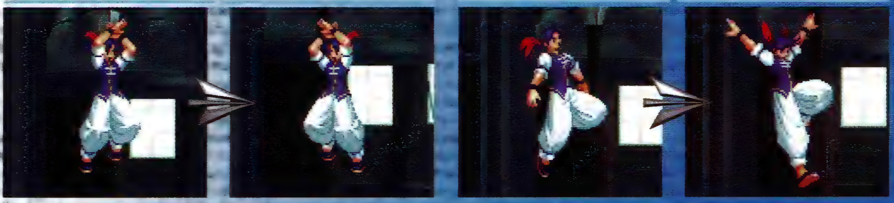
	Aボタン	Bボタン	Cボタン	Dボタン
近距離立ち	4 / 4 / 立/屈 / 連/○ / 800	6 / 4 / 立/屈 / ○ / 800	9 / 5 / 立/屈 / ○ / 1200	9 / 5 / 立/屈 / ○ / 1200
遠距離立ち	4 / 4 / 立/屈 / 連/○ / 800	7 / 4 / 立/屈 / ○ / 800	12 / 5 / 立/屈 / △ / 1200	13 / 5 / 立/屈 / × / 1200
しゃがみ	4 / 4 / 立/屈 / 連/○ / 800	5 / 4 / 屈 / 連/× / 800	9 / 5 / 立/屈 / ○ / 1200	9 / 5 / 屈 / × / 1200
ジャンプ	6 / 4 / 立 / ○(×) / 800	6 / 4 / 立 / ○(×) / 800	9 / 5 / 立 / ○(×) / 1200	8 / 5 / 立 / ○(×) / 1200


種別	技名	コマンド	発生	持続	ガード	キャンセル	ダメージ
避け	上段避け攻撃（じょうだんさけこうげき）	しゃがみ状態でAB同時押し	10	6	立/屈	△	1500
避け	下段避け攻撃（げだんさけこうげき）	AB同時押し	10	6	立/屈	×	1500
投げ技	天落投（てんらくとう）	近距離で➡or⬅+C	14	※38	×	—	2000
投げ技	反転投（はんてんとう）	空中で⬆要素以外+C	14	※40	×	—	2000


※投げ間合い　※投げ間合い

種別	技名	コマンド	発生	持続	ガード	キャンセル	ダメージ
特殊	空中振り向き（くうちゅうふりむき）	空中でCD同時押し	—	—	—	—	—
特殊	高蹴打（こうしゅうだ）	空中で⬇+B	10	9	立	×	1000



空中コンビネーション

ジャンプA → B
ジャンプA → C

解 技 説

■通常技

ほたるの通常技は全体的に発生が早い傾向にあり、扱いやすいものが多い。近距離技はキャンセルで虎尾脚につなぐときに便利な近距離立ちB、真上方向に攻撃判定が出る近距離立ちDあたりをチェックしておこう。

遠距離立ち攻撃では発生の早い遠距離立ちA、リーチが長めでキャンセルもかかる遠距離立ちB、非常にリーチが長い遠距離立ちD、そしてガードされたときのみキャンセルがかかるという特殊な遠距離立ちCと、どれも要注目だ。

しゃがみ攻撃には、しゃがみCという高性能技がある。発生が早いうえにリーチが長く、しかもキャンセルがかかるのだ。跳び込まれやすいという欠点を除けば万能に近い。しゃがみAはしゃがみCよりリーチが短いが、発生は早い。弱虎尾脚につなぐときに便利だ。しゃがみBは気軽に扱える下段攻撃だが、キャンセルはかからないので単発でガードを揺さぶるために使うとよい。しゃがみDはリーチが長く、発生も早めなので、間合いが離れたときの反撃に有効だ。

■ジャンプ攻撃

ジャンプ攻撃はなんと言ってもジャンプDだ。下方向に強いうえに、D攻撃にしては発生が早い。跳び込もうとしていて、空中でもつれ合ったときにも打ち勝てるほどだ。むろんそういう場合は空中投げにもなってくれるジャンプCを使ったほうがよいが、ジャンプCはしゃがんでいる相手に当たらないという弱点がある。空中コンビネーションを使うときは基本的にはA→Bを使っていこう。

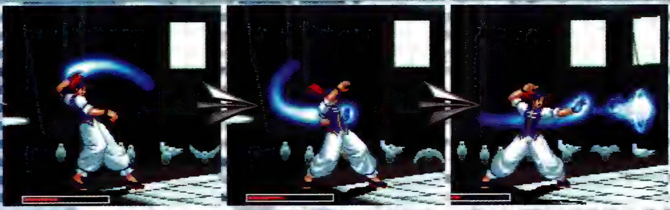
高蹴打はガードの堅い相手に有効だ。高蹴打後はすぐに空中振り向きを使おう。また地面に着地する直前にヒットさせるとそのまま着地することができる。相手とほぼ密着の状態で地上の連続技を入れていくことが可能だ。

■避け攻撃

下段避け攻撃は、本来の相手の足払いを避けるという目的以外では主に固めとして使っていくとよい。発生は遅いが、相手に当てればここからしゃがみC→発気掌などを狙うことができる。ちなみに、下段避け攻撃は攻撃判定が出る直前に、キャンセル可能なタイミングがあるぞ。

HOTARU FUTABA

必殺技	発気掌（はっきしょう）	↓↘→+AorC
弱14／強16	弱7／強8	弱2500／強3000
立／屈	－	弱6／強7



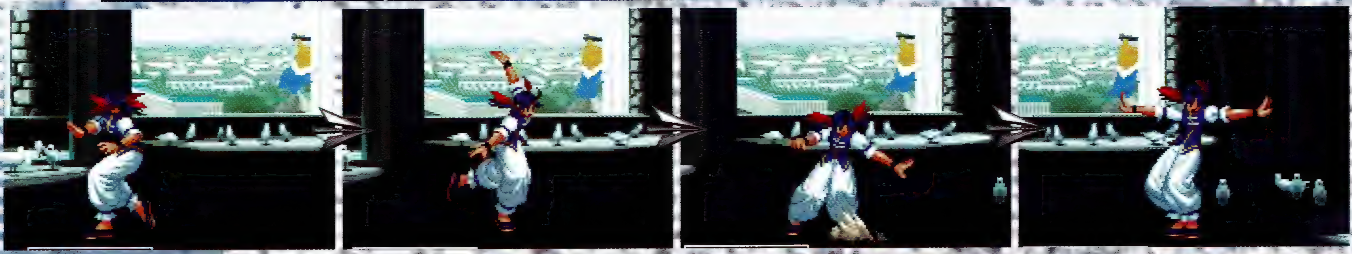
必殺技	転身翔（てんしんしょう）	→↓↘+BorD
弱8、6／強12、3×5	弱2×2／強3×5、2	弱1400／強3700
立／屈	5	弱6／強7



必殺技	連撃蹴（れんげきしゅう）	空中で↓↙←+BorD
8×2	弱3、4／強4×2	2700
立／屈	－	弱6／強7



必殺技	双掌進（そうしょうしん）	↓↙←+AorC
弱3×3、4、7／強5×4、7	弱1×5／強2×5	弱2300／強2800
立／屈	－	弱6／強7



必殺技	斜上腿（しゃじょうたい）	←↙↓↘→+D
8×3	53(投げ間合い)	3600
×	－	6



発気掌／気を飛ばす技。飛び道具としては威力が高く、連続技としても十分役に立ってくれる。通常技キャンセルで使えば間合いが離れるので、ほとんどの場合反撃されることはない。単発で使う場合は跳び込まれる危険性があるため、間合いには注意したい。弱と強では、強のほうがわずかに威力が高く、弾速も上だが、全体の硬直時間は同じとなっている。

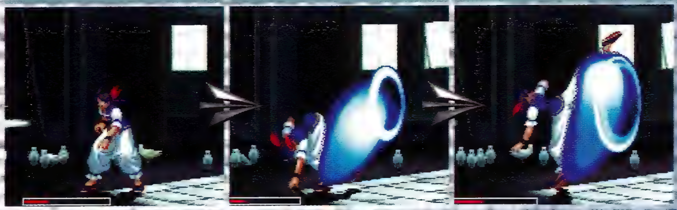
転身翔／体をひねりながら幸せそうに上昇する技。出始めに無敵時間がある。技の発生が非常に早く、相手をきっちりとダウンさせるため、跳び込み技に対してだけでなく、地上技に対してもかなり強い。弱と強の発生の早さは同じだが、ダメージ差はかなりあり、実戦では強で使われることが多い。

連撃蹴／空中から膝で突進する技。貴重な空中必殺技で、空中でのガードキャンセルや画面端での連続技などに重宝する。ガードされたあとはスキがあるが、CPUキャラはあまり反撃してこないので、CPU戦では単発でも多用できる。弱と強のおもな違いは軌道で、弱は下方向に鋭い角度で突進するが、強は横方向へかなりの距離を移動する。技の発生は弱のほうが早い。

双掌進／手を広げて軽く跳び上がりながら突進する技。出始めの跳び上がっている部分は空中判定になっている。おもに連続技や固めとして使っていくことができる。弱は技の発生が早く、通常技の弱攻撃からでも連続技にすることができるが、ガードされたときのスキは大きい。強は、ガードされたあとのスキが約60分の1秒と小さい。よく使われるのは強のほうだ。ちなみに弱にもメリットはある。ガードキャンセルして出したときにヒットすれば、相手がダウン回避できないというものだ。地上の相手に対するガードキャンセル用の必殺技として、ある程度有効だ。

斜上腿／相手の体を駆け上がるように踏みつけて、攻撃する投げ技。発生は早くないので、相手がおとなしくしているところを狙いたい。跳び込み攻撃や強双掌進をガードさせてから使ったり、相手の跳び込みをジャストディフェンスしてからガードキャンセルで使ったりすると効果的だ。ちなみに、失敗時の投げ空振りポーズでもパワーゲージが溜まる。

必殺技 ★ 虎尾脚(こびきゃく)		↓↙←+BorD
15	弱7／強8	弱2700／強3200
立／屈	−	弱6／強7



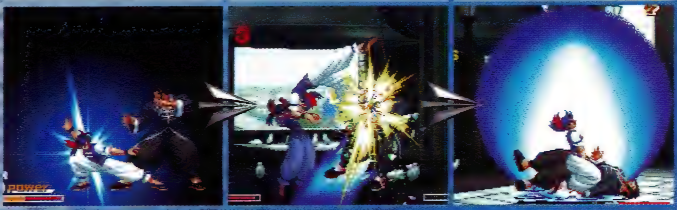
T.O.P. 旋回燕(せんかいえん)		T.O.P.状態でCD
16	25	8000
立／屈	−	−



超必殺技 双掌天連華(そうしょうてんれんげ)		↓↘→↓↘→+A
3×16、7	1×17	6800
立／屈	9	−



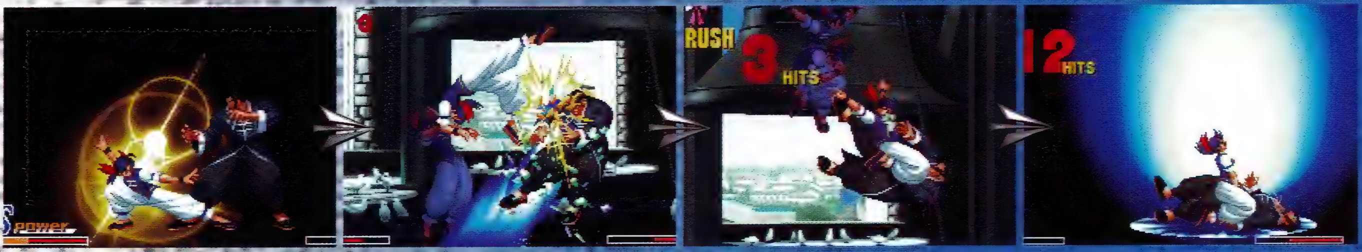
超必殺技 天翔乱姫(てんしょうらんき)		↓↘→↓↘→+B
6×3、25	3×3、0	8100
立／屈	4	6(強制停止)



潜在能力 双掌天連華(そうしょうてんれんげ)		↓↘→↓↘→+C
3×8、5×7、20	2×15、5	14000
立／屈×15、立	11	−



潜在能力 天翔乱姫(てんしょうらんき)		↓↘→↓↘→+D
6×3、3×8、27	5×4	13000
立／屈	3	6(強制停止)



虎尾脚／足を振り上げて蹴る技。ブレーキング対応技になっていて、浮いた相手を発気掌や天翔乱姫などで拾うことができる。ガードされたときも、ブレーキングした場合は相手よりかなり早く動き出すことが可能だ。空振りしてパワーゲージを溜める際もブレーキングすれば効率よく溜めることができる。虎尾脚は常にブレーキングして使うものと考えておこう。虎尾脚の特殊な性能として飛び道具を跳ね返すことが挙げられるが、この場合もブレーキングして構わない。弱はリーチが長く、強はゲージ増加量が多いという特徴がある。

旋回燕／後方に空中回転しながら相手を蹴り上げる技。対空や空中での追撃に使うことができる。空中でカウンターヒットした場合は、比較的簡単に天翔乱姫へつなぐことが可能だ。

双掌天連華（A）／双掌進のように手を広げて軽く跳び上がりながら突進したあと、転身翔のモーションで相手を浮かせて、最後に相手を蹴りつける技。攻撃判定が出るまで無敵時間がある。空中の相手にヒットさせてもすぐに落としてしまうので、地上の相手に使おう。

天翔乱姫（B）／旋回燕のように、後方に空中回転しながら相手を蹴り上げて上昇、膝で押さえつけて下降し、最後に相手の上に乗って気を打ち込む。強制停止技で、長めの無敵時間を持っており、出始めは非常に強い。対空で使った場合は、大抵の場合最後までヒットするが、地上で少し離れてヒットさせた場合は、下降時に外れることがある。ちなみに、下降時の攻撃は、上昇時にヒットしなくても出るようになっている。ほたるとの対戦時、天翔乱姫上昇部分をガードしたら、そのままガードを解かずにいるのがよい。下降時の攻撃は、見た目より早いタイミングでヒットするからだ。

双掌天連華（C）／超必殺技版との見た目上の大きな違いは、最後の蹴りが膝蹴りになっている点だ。出始めに、飛び道具をすり抜けられるほどの無敵時間を持っている。

天翔乱姫（D）／超必殺技版との見た目上の大きな違いは、相手の上に乗ったときのエフェクトが画面全体に広がる点だ。潜在能力版は、下降時の攻撃が外れた場合、相手がダウンする。ただしダウン回避可能なので、結局は反撃を受けてしまう。

GATO
牙刀

近距離攻撃の性能の良さと遠距離攻撃の使いづらさは牙刀の戦法を決定づける要因。接近戦はゴリ押し、離れたらじっくり攻め、牙刀の代名詞である「零牙」で仕留めるのだ。

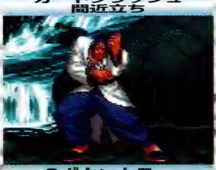
ガード

立ち

Aボタンカラー

しゃがみ

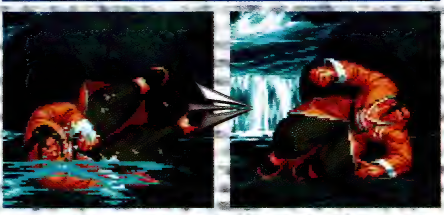
Bボタンカラー

ガードクラッシュ間近立ち

Cボタンカラー

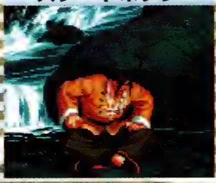
ガードクラッシュ間近しゃがみ

Dボタンカラー

ダウン回避



挑発

スタートボタン


勝利直後➡+スタートボタン


勝利直後➡+スタートボタン


ダッシュ



バックダッシュ



ガードクラッシュ



時間切れ負け



引き分け



ジャストディフェンス

立ち


しゃがみ

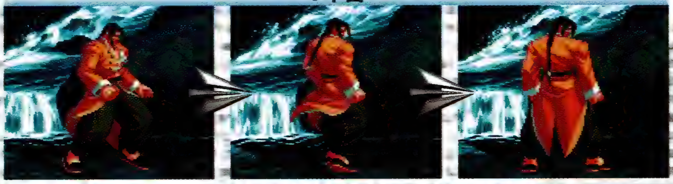

空中

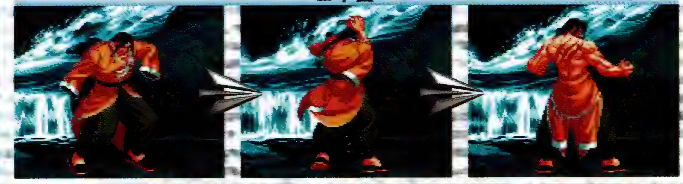

開始時演出

通常

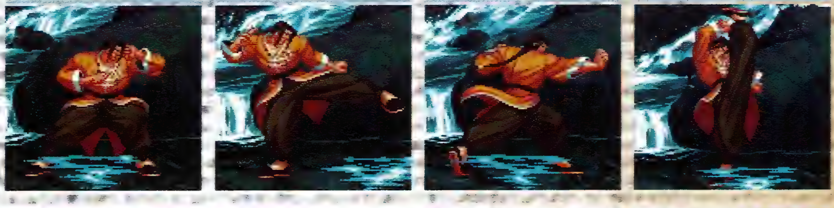
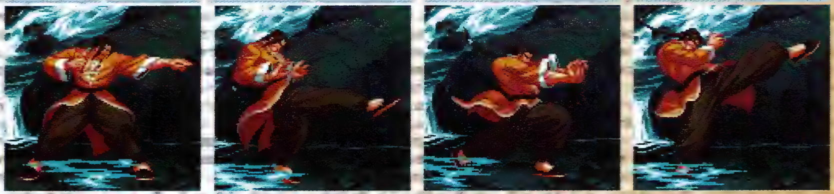
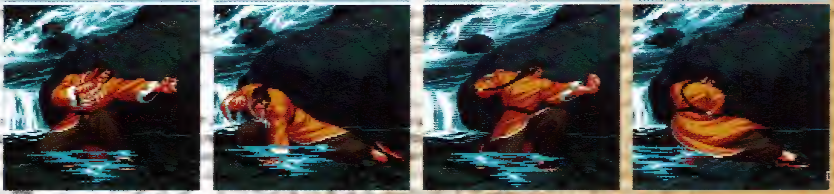

対ほたる


勝利時演出

1本目


2本目


	Aボタン	Bボタン	Cボタン	Dボタン
近距離立ち	4 4 立/屈 連/○ 800	6 4 立/屈 ○ 800	10 5 立/屈 ○ 1200	6、6 3、3 立/屈 ※○ 600、600
遠距離立ち	5 4 立/屈 連/○ 800	7 4 立/屈 ○ 800	14 5 立/屈 × 1200	14 5 立/屈 △ 1200
しゃがみ	4 4 立/屈 連/○ 800	6 4 屈 × 800	10 5 立/屈 ○ 1200	10 5 屈 × 1200
ジャンプ	5 4 立 × 800	5 4 立 × 800	10 5 立 × 1200	10 5 立 × 1200


※キャンセルできるのは、相手にヒット、もしくはガードさせた初段のみ

避け 上段避け攻撃（じょうだんさけこうげき） しゃがみ状態でAB同時押し

10	6	立/屈
▽	1500	

避け 下段避け攻撃（げだんさけこうげき） AB同時押し

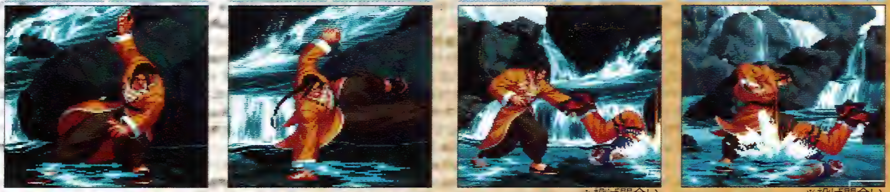
6、6	3、3	立/屈
×	700、700	

投げ技 大遠心（だいえんしん） 近距離で⇒or⇐＋C

14	※38	×
—	2000	

投げ技 断絶腿（だんぜつたい） 近距離で⇒or⇐＋D

15	※38	×
—	2500	



※投げ間合い　※投げ間合い

特殊 空中振り向き（くうちゅうふむ） 空中でCD同時押し

—	—	—
—	—	

特殊 砕顎（さいがく） ⇒＋A

10	9	立
×	1000	

特殊 無乱蹴り（むらんげ） ⇒＋B

11	9	立/屈
×	1000	



空中コンビネーション

ジャンプB → A

解 技 説

■近距離立ち・遠距離立ち・しゃがみ攻撃

近距離技は、いずれもノーキャンセルで零牙につながるので重要だ。近距離立ちAはガードクラッシュを狙うときに、近距離立ちCはジャストディフェンス（しゃがみ）対策に使っていこう。遠距離技では立ちBを使う。若干発生は遅いが、キャンセルをかけて風牙につなぐのが主要な使い方。ちなみに、遠距離立ちCorDは、すぐにDorCを押すことで攻撃をキャンセルしてフェイントになる。しかし、一瞬しかモーションが出ないので、そうする必然性のある状況が思い当たらない。

しゃがみ攻撃では、しゃがみBの使い勝手がいい。リーチがあるので牽制技として機能し、近ければそこからノーキャンセルで零牙を狙える。他のしゃがみ攻撃は発生が遅いので重要度は低い。

■ジャンプ攻撃

牙刀のジャンプ攻撃はいずれも使い勝手がいい。ジャンプAは空対空の対空技として強く、スカし投げにも使える。ジャンプBは下方向に強く、めくりも狙えるうえ、コンビネーションでAにつながるので強力。特に上段避け攻撃を潰せるため、小ジャンプからも多用する。ジャンプCは空対空性能に優れた技。リーチがあるジャンプDは、連続技や空中振り向き後の基本技として常用しよう。

■避け攻撃・特殊技

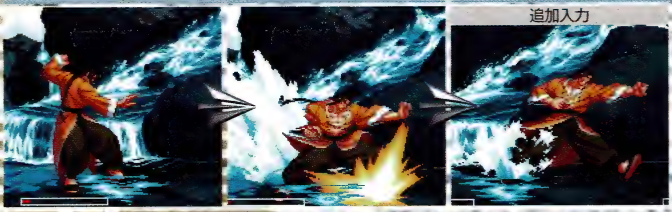
牙刀の上段避け攻撃は、なかなかの避け性能で、若干リーチが短いのが欠点。だが、他に無敵技や割り込みに使える技がないため、頼らざるを得ない。下段避け攻撃は、他のキャラのように中段攻撃ではなく、空中判定にもならない。

空中振り向きは、接近戦を構成するうえで重要な技。めくりをガンガン狙っていこう。ただし、空中振り向き後はジャストディフェンスができないため、相手の正面に着地するときは使わない。⇒＋Aは中段攻撃なので、ガードの固い相手に使っていく。ガードされても有利だが、出始めを潰されやすい。⇒＋Bは、斜め前に跳び蹴りを放つ技。相手のジャンプし始めを潰す効果が期待でき、多用する。しゃがんでいる相手には当たらないが、着地のスキが小さいのでそれも気にならない。投げは、D投げがダメージ重視で、C投げが画面端での起き攻め重視という具合だ。

GATO

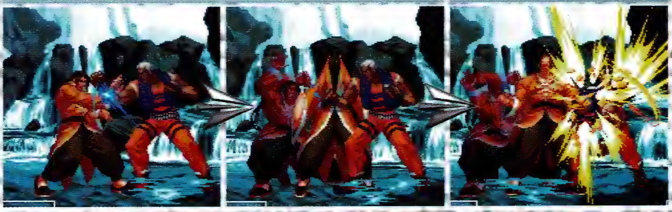
必殺技　震牙（しんが）　↓↘→+AorC（追加　→→+AorC）

弱 10、10／強 12、11	弱 5、3／強 6、3	弱 4500／強 5000
立／屈	−	弱 6／強 7
		追加入力



必殺技　崩山砕壁牙（ほうざんさいへきが）　↓タメ↑+C

20	8	3000
立／屈	−	6



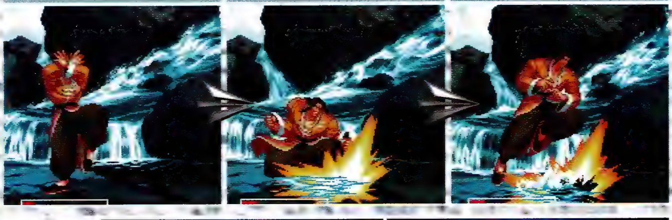
必殺技　★　雷牙（らいが）　→↓↘+BorD

弱 5、4×4／強 5、4×4、7	弱 2×5／強 3、2×4、3	弱 2800／強 3900
立／屈	−	弱 6／強 7



必殺技　風牙（ふうが）　↓↙←+BorD

10	弱 7／強 8	2000
立／屈	−	弱 6／強 7



必殺技　孔牙（こうが）　風牙入力後A

15	7	2200
立／屈	−	6



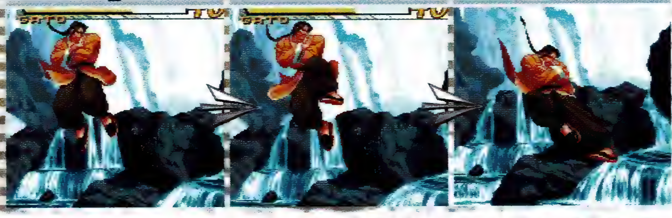
必殺技　旋牙（せんが）　風牙入力後B

12	7	2000
立／屈	−	−



必殺技　弓牙（きゅうが）　風牙入力後C

13	7	0
立	−	−



必殺技　滑牙（かつが）　風牙入力後D

15	7	2000
屈	−	−



震牙／腕を突きだして掌底を繰り出す技。弱は発生が早くスキも小さいが、リーチがない。強はその逆の特徴を持つ。それぞれ、通常技からキャンセルでつながり、ヒット確認から追加技を出しても連続技になるので覚えておくこと。ちなみに追加技はタイミングをずらして出せるので、ガードされたときは遅らせて出すのも有効だ。

崩山砕壁牙／体全体を上に伸ばしつつ気を張る技。下段以外の攻撃を受けとめる、当て身能力がある。当て身発生および当て身成功時の攻撃発生が遅く、ガードされることもしばしば。その分逆にカウンターヒットは取りやすい。ヒット後は追撃可能だ。

雷牙／斜め上方に無数の連続蹴りを出しつつ上昇する。一見対空技として使えそうだが、出始めの判定が弱く対空向きではないので、おもに連続技で使うことになる。ブレーキングをした場合は相手との距離が離れるが、相手との硬直差がかなり有利なので、連係を組むといい。ちなみに弱は相手のくらい判定を残したまま終了するので、高目でヒットしたときは零牙などで追撃が可能。

風牙／震脚後、斜め上に跳び上がり、放物線を描きつつ着地する技。出始めの震脚部分に攻撃判定があり、なおかつ空中で4種の技に派生可能。弱はジャンプ軌道が小さく、強は相手を浮かすことができる。また、タイミングはシビアだが、震脚の発生と同時に孔牙の入力をすると、跳び上がらずにその場で停止する。この場合ガードされても圧倒的に早く動き出すことができ、なおかつ孔牙分のパワーゲージを溜められる。

孔牙／風牙からの派生技で、地面に気を放ち、技後に後ろへ跳ねる。この「気」は飛び道具のように判定が前進していくのではなく、技を出した瞬間に地面に攻撃判定が出現するというもの。風牙後の派生では、この孔牙だけがゲージ溜め可能だ。

旋牙／風牙からの派生技で、斜め上方向への蹴り。旋牙後は相手のくらい判定が残っているので、さらに追撃することが可能だ。連続技の中継地点として使おう。

弓牙／風牙からの派生技で、斜め下に蹴りを出しつつ突っ込んでいく中段攻撃。着地時にスキがあるものの、低めに出せば相手より早く動き出せるので、接近戦での連係に組み込むといい。

T.O.P. 猛虎硬爬山（もうここうはざん） T.O.P.状態でCD

17	25	8000
立／屈	−	−



超必殺技 零牙（ぜろきば） ↓↘→↓↘→＋A

10、28	15	7000
立／屈	2	3(強制停止)



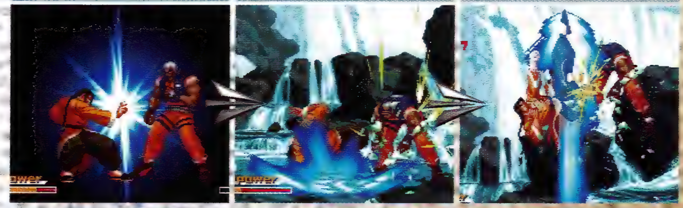
潜在能力 零牙（ぜろきば） ↓↘→↓↘→＋C

10、20、25	30	13000
立／屈	3	5(強制停止)



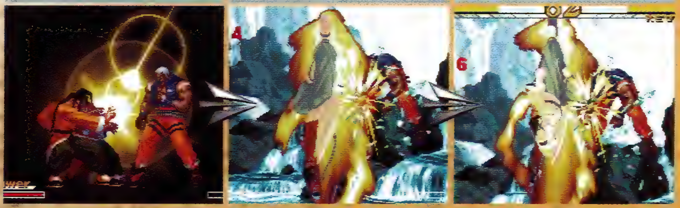
超必殺技 龍牙（たつきば） ↓↘→↓↘→＋B

7、6×6	10、2×6	7000
立／屈	11	−



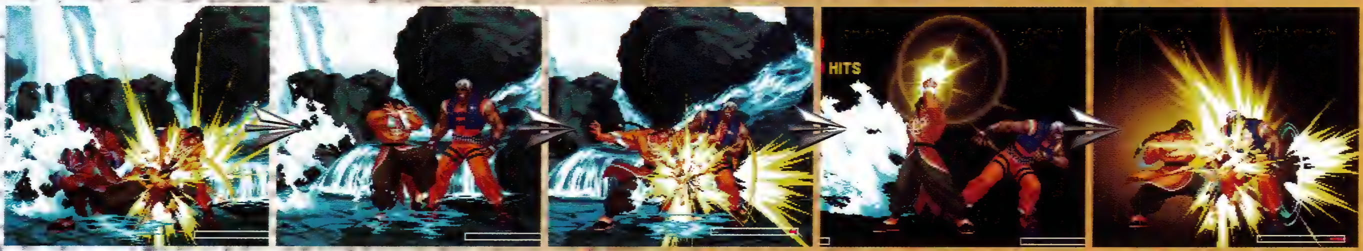
潜在能力 龍牙（たつきば） ↓↘→↓↘→＋D

7×9	10、8×8	10000
立／屈	12	−



潜在能力 天龍烈牙（てんりゅうれつが） →↓↘＋AB（3回連続入力）

14、17、32	10、20×2	18000
立／屈	−	−



滑牙／風牙からの派生技で、着地時に下段攻撃のスライディングを出す。弓牙との使い分けでガードを惑わせられるが、ガードされると反撃をくらう。そのリスクを考えると多用はできないだろう。
猛虎硬爬山／拳を前に突き出す、八極拳の代表的な技。ガードクラッシュ能力が高く、リーチもあり、技後に元の位置まで戻るので、遠距離から使うといい。しかし、技の発生は遅く、近距離でガードされると手痛い反撃が待っている。近距離強攻撃からキャンセルで使っていこう。
零牙／震牙から跳び上がり、相手の首を「コキッ」とひねる牙刀の主力超必殺技。潜在能力版は、さらに首を絞めたまま地面へ叩きつける。この技は震牙部分ヒット後の首折りまで1セットになっているので、空中追撃にも安心して使っていける。また、特筆すべきは強制停止技であるということだ。地上で零牙が届く距離ならば、暗転前にガードしていないとヒットが確定する。したがって、反撃技や連続技として絶大なる効果を発揮する。また、「各種ガード不能状況」や、「ヒット表示のつながらない連続技」にも使える。相手の連係への割り込みや、起き上がりに使う場合、超必殺技版だと無敵時間が短いので、技を重ねられると相打ちになる。こんな場合は、無敵時間が長い潜在能力版を使おう。
龍牙／蹴りの姿勢のまま上方向に垂直上昇する技。横方向のリーチは見込めないが、発生が早くて無敵時間も長いので、見た目どおり対空技として機能する。ただし、基本的な威力が低く、きちんと引きつけて出さないとゲージ消費量に見合うダメージは見込めない。
天龍烈牙／強力な打撃を3発連続で撃ち込んでいく技で、追加入力をしないとその時点で技は終了する。出始めに無敵時間はないが、攻撃発生が早く連続技に使っていけるうえ、「3発目までガードさせると一気にガードポーズが赤点滅」という強力なガードクラッシュ能力を持ち合わせている。ヒット時においても、体力半分以上を奪う超威力を発揮するという高性能ぶり。唯一の注意点は、空中の追撃に使うと初段を当てた時点で相手のくらい判定がなくなってしまうこと。地上での使用に絞って狙っていこう。

KEVIN RIAN

中段攻撃やコマンド投げといった相手のガードを崩す技を多く持っている上に、ガードさせて有利な状況を作り出せる必殺技まで装備しているケビン。攻めに関する能力は超一流だ。

ケビン・ライアン

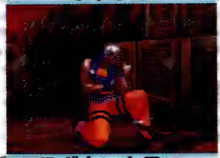
ガード

立ち



Aボタンカラー

しゃがみ



Bボタンカラー

ガードクラッシュ間近立ち



Cボタンカラー

ガードクラッシュ間近しゃがみ



Dボタンカラー

ダウン回避



挑発

スタートボタン



勝利直後➡+スタートボタン



勝利直後⬅+スタートボタン



ダッシュ



バックダッシュ



ガードクラッシュ



時間切れ負け



引き分け



ジャストディフェンス

立ち



しゃがみ



空中



開始時演出

通常



マーキーなしステージ



勝利時演出

1本目



マーキーなしステージ1本目



2本目



マーキーなしステージ2本目



技表
ケビン・ライアン

	Aボタン	Bボタン	Cボタン	Dボタン
近距離立ち	4 / 4 / 立/屈 / 連/○ / 800	6 / 4 / 立/屈 / 連/○ / 800	10 / 5 / 立/屈 / ○ / 1200	14 / 5 / 立/屈 / △ / 1200






	Aボタン	Bボタン	Cボタン	Dボタン
遠距離立ち	5 / 4 / 立/屈 / 連/○ / 800	7 / 4 / 立/屈 / × / 800	11 / 10 / 立/屈 / × / 1200	14 / 5 / 立/屈 / △ / 1200






	Aボタン	Bボタン	Cボタン	Dボタン
しゃがみ	4 / 4 / 立/屈 / 連/○ / 800	6 / 4 / 屈 / × / 800	9 / 5 / 立/屈 / ○ / 1200	10 / 5 / 屈 / × / 1200





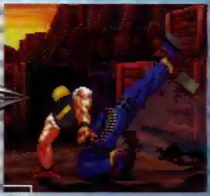

	Aボタン	Bボタン	Cボタン	Dボタン
ジャンプ	6 / 4 / 立 / × / 800	6 / 4 / 立 / × / 800	10 / 5 / 立 / × / 1200	10 / 5 / 立 / × / 1200





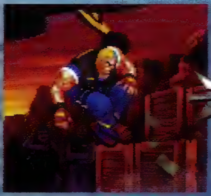

避け 上段避け攻撃 しゃがみ状態でAB同時押し

10	6	立/屈
▽	1500	

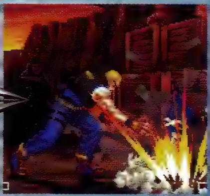
避け 下段避け攻撃 AB同時押し

10	6	立
×	1500	




投げ技 ポリスルー 近距離で➡or⬅+C

14	38（投げ間合い）	×
—	2000	

特殊 ポリキック ➡+B

6、6	4、4	屈、立/屈
×	500、500	




空中コンビネーション

なし

技解説

■近距離立ち・遠距離立ち攻撃

牽制、連続技などに役立つのが立ちA。連打キャンセルがかかるので、密着時には2発1セットからキャンセル弱ヘルトラップ（ブレーキング）につなげ、ラッシュへの布石としてや連続技狙いの攻撃として使っていこう。このほかでは近距離立ちCも連続技狙いの攻撃として役立つ。フェイント技でキャンセルしてスキを軽減し、しゃがみC→ヘルトラップ（ブレーキング）へつなげていくのが基本となる使い方だ。スキの大きい技をガードしたあとの反撃、密着時の連係として用いよう。遠距離立ち強攻撃（近距離立ちDも含む）は全体的にスキが大きい。遠距離立ちCのリーチの長さは魅力的だが、無理に使う必要はないだろう。

■しゃがみ攻撃

しゃがみAはリーチこそ短いが、攻撃判定が非常に強い。立ちA同様、キャンセル弱ヘルトラップ（ブレーキング）につなげ、攻勢手段と連続技狙いの攻撃として使っていこう。下段攻撃のしゃがみBとしゃがみDは、前者がケビンの持つ下段通常技の中で、唯一有利な状況を維持できる技。後者が相手からダウンを奪える技となっている。しゃがみDは少し前に出ながら攻撃するので、見た目よりもリーチが長い。中距離の牽制や相手の牽制技の戻りを攻撃するときに使っていこう。一方のしゃがみBは、ノーキャンセルガトリングフリーザー（D）を狙うときに活用していきたい。

■ジャンプ攻撃

ケビンのジャンプ攻撃は強力。跳び込み攻撃は下方向へ判定の強いジャンプCとリーチの長いジャンプDがメインとなる。弱攻撃の2つは攻撃判定の出ている時間が長いので、空対空を兼ねた早出しの跳び込み攻撃として使っていくといい。

■避け攻撃

下方向へ判定の強い一部のジャンプ攻撃に対しては一方的に負けてしまうが、上段避け攻撃は信頼できる対空技だ。中段判定となる下段避け攻撃は、他のキャラクターのものと比べ、攻撃発生が早い。ヒット時は五分五分の状況で仕切り直しになってしまうが、ガードされてもスキはないので、ガードを崩す手段として使っていって問題ない。

KEVIN RIAN

必殺技	ヘルロースター	↓↙←+AorC (タメ押し可。Dでキャンセル)	弱14or20or26／強15or19or23	7or8or10	2500or2800or3500
			弱:立／屈、強:立	ー	弱6／強7

Aボタン　Cボタン



必殺技	★ ヘルトラップ	↓↘→+BorD	9、12	弱7／強8	弱2700／強3200
			屈、立／屈	ー	弱6／強7



必殺技	ヘルスナイプ	→↓↘+AorC
弱15／強16	弱7／強8	弱2700／強3300
立	5	弱6／強7

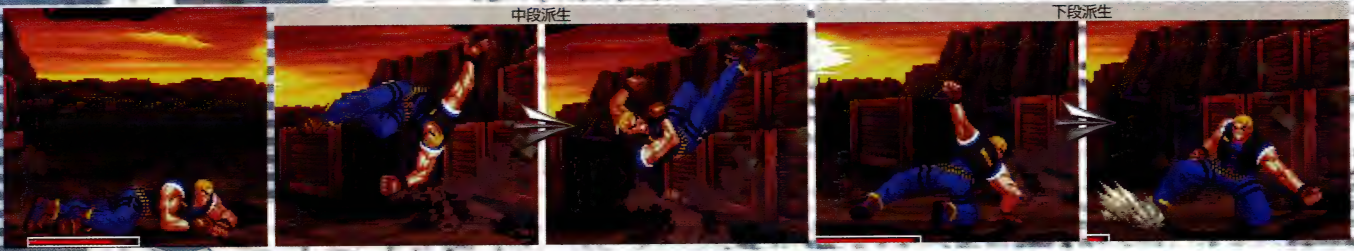


必殺技	ヘルアレスト	相手の近くで←↙↓↘→+AorC
弱10×2／強12×2	弱70／強60(投げ間合い)	弱4000／強5000
×	ー	6



必殺技	クリーパー	↓↙←+B (派生　下段:A、中段:B、キャンセル:C)	ー(派生20)	ー(派生7)	0(派生2700)
			ー(中段派生:立、下段派生:屈)	ー	6

中段派生　下段派生



ヘルロースター／弱は振り向きからの裏拳、強は相手を叩きつける中段攻撃だ。ボタンを押しっぱなしにすることでタメることができ、3段階にわたって威力が上昇する。このときDを押せば中断が可能。だが、素早く入力するとアヴォイドマイン、遅めだとD攻撃が出てしまう点に注意。これらの有効な使いかたは対戦攻略のほうで解説するので、そちらを参照してほしい。

ヘルトラップ／下段判定のローキックで相手を浮かせたあと、空中にいる相手をキャッチして膝蹴りを見舞う連続攻撃だ。おもな用途は連続技（連続技ページ参照）兼ラッシュ始動技。ガードされても有利な状況を維持できるブレーキングをメインに、ヒット時は2段階タメの弱ヘルロースターで追撃、ガードされていたら攻勢に移っていこう。

ヘルスナイプ／前方にジャンプしたあと、力任せに拳を振り下ろす技。地上の相手に対してはまず当たらないので、空中の相手に対して用いるのが基本になる。ただし、相手のジャンプ攻撃を引き付けての対空としてはまったく機能しないので、ヘルトラップ（ブレーキング）とラッキーストライク（A）後の追撃や先読み対空として使うのが妥当。

ヘルアレスト／いわゆるコマンド投げ。投げ成立までに多少の時間を要するが、投げ間合いの広さが特徴的だ。弱と強を比べると、弱の方が間合いが広く、つかむまでのスピードが速い。その分、強に比べ威力が若干低く設定されている。有効な使いどころは、弱攻撃で相手のガードを誘ったあとや、起き上がりを攻めるとき。ほかには、相手のジャンプ攻撃にガードキャンセルをかけて、着地の硬直を投げるというのも実戦的だ。

クリーパー／この技単体ではほふく前進をするだけ。そのほふく状態は姿勢が低くなるので、マルコの虎煌拳やほたるの発気掌など、高い位置にある飛び道具の下をくぐることができる。ただし、見た目よりもくらい判定は大きいので、技をスカす性能は高くない。なお、ほふく状態からはAでしゃがみガード、Bで立ちガードと、相手のガードを惑わす派生技を出せる。また、Cでほふく状態をキャンセル可能だ。派生技の2つはどちらもスキは大きいが、攻撃発生が早く、非常に見切られづらい。相手のガードを崩す技として重宝するぞ。

必殺技	アヴォイドマイン	↓↙←+D
—	—	0
—	12	6



T.O.P.	ブラストチャージ	T.O.P.状態でCD
7×3	9×3	7500
立／屈	—	—



超必殺技	ラッキーストライク	↓↘→↓↘→+A
3×2、11×3	3×2、4、3×2	8000
立／屈	7	—



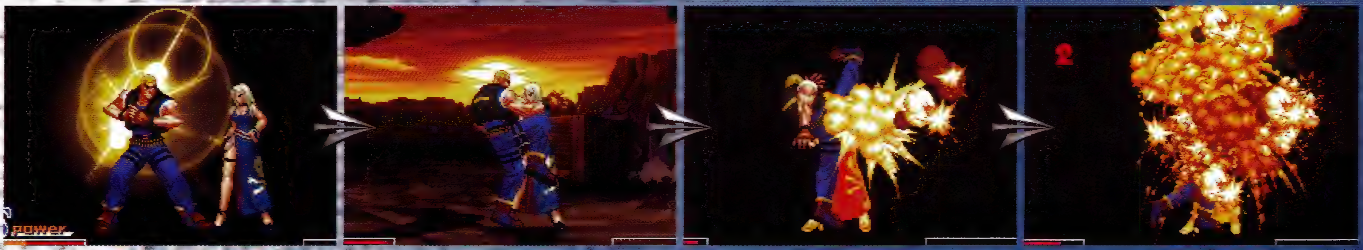
超必殺技	ガトリングフリーザー	↓↘→↓↘→+B
21	7	7000
立／屈	8	—



潜在能力	ラッキーストライク	↓↘→↓↘→+C
2×2、10×3、32	4×2、5×3、20	12500
立／屈	8	—



潜在能力	ガトリングフリーザー	↓↘→↓↘→+D
7、8、9、10、11	10	10000
立／屈	3	10(強制停止)



アヴォイドマイン／前転で相手に接近する高速移動技。出始めに無敵時間があるので、相手の飛び道具などを回避しながら接近できる。また、近距離からなら相手の裏に回ることが可能だ。中距離から奇襲をしかけたいときや、通常技キャンセルから出して、連係にアクセントをつけたいとき、また、画面端に追い詰められた状況を脱出するときに使っていくといいだろう。

ブラストチャージ／タックル攻撃から浴びせ蹴りをくらわせる突進系T.O.P.アタック。攻撃判定は3ヶ所あり、1発目がヒットしていればすべて連続ヒットする。また、攻撃発生が早く、スキも小さいので使い勝手はいい。唯一の難点は多段技ということ。2段目でガードクラッシュしたときの見返りの小ささはかなり虚しい。攻撃発生の早さを生かし、地上戦用ガードキャンセル技として用いるのが妥当なところだ。

ラッキーストライク／いわゆる突進系乱舞技。最後の攻撃で相手を打ち上げ、弱ヘルスナイプやガトリングフリーザー(B)でさらに追撃することができる。通常技キャンセルからの連続技や、出始めの無敵時間を利用した割り込み、起き上がり攻撃に用いるといい。なお、超必殺技版と比較して潜在能力版では大きな性能変化が見られず、最後の1発が自動追撃になるため、任意の追撃を決めることができない。また、そのダメージはパワーゲージ2本使用のラッキーストライク(A)→ガトリングフリーザー(B)→弱ヘルスローター(2段階溜め)よりも劣るので、優先度はかなり低いと言わざるを得ない。

ガトリングフリーザー／炎をまとった足で相手を蹴り上げる、ケビンの主力超必殺技。地上ヒットなら相手を長い時間行動不能にし、そこへ連続技を叩き込める。空中ヒットなら、通常技でも追撃できるダウン状態で、相手を浮かすことが可能だ。超必殺技版は、無敵時間が長く設定されているが、技の発生は遅いので連続技専用。潜在能力版は、無敵時間こそ短くなってしまうが、強制停止技になるので、通常の連続技やノーキャンセル連続技、そして対空や割り込みなど、あらゆる局面で使っていける。後述する連続技と対戦攻略を熟読し、使いどころをしっかりと覚えよう。

ジェニーの武器は、止まることのない連係とお手軽な連続技。
スキの小さい技で画面端まで追い込み、連続技でたたみ込む。
攻め続けることで勝利をつかむキャラクターだ。

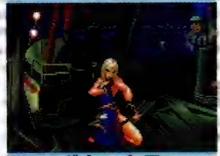
B.JENET

B.ジェニー

ガード

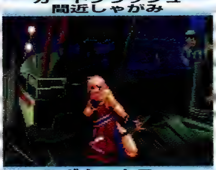
立ち

Aボタンカラー

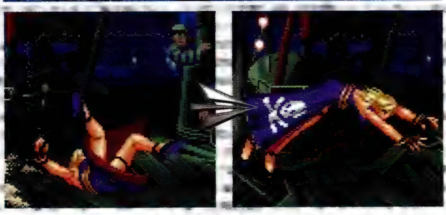
しゃがみ

Bボタンカラー

ガードクラッシュ
間近立ち

Cボタンカラー

ガードクラッシュ
間近しゃがみ

Dボタンカラー

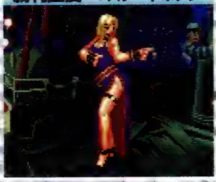
ダウン回避



挑発

スタートボタン


勝利直後➡+スタートボタン


勝利直後⬅+スタートボタン


ダッシュ



バックダッシュ



ガードクラッシュ



時間切れ負け



引き分け



ジャストディフェンス

立ち


しゃがみ


空中

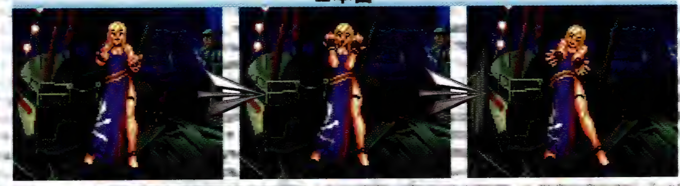

開始時演出

通常


対カイン、グラント

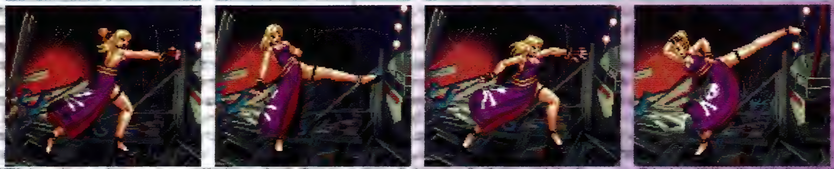

勝利時演出

1本目


2本目


2本目超必殺技、潜在能力でフィニッシュ


	Aボタン	Bボタン	Cボタン	Dボタン
近距離立ち	4 4 立/屈 ○ 800	6 4 立/屈 ○ 800	9 5 立/屈 ○ 1200	5、5 3、3 立/屈 ※○ 600、600
遠距離立ち	5 4 立/屈 ○ 800	7 4 立/屈 ○ 800	12 5 立/屈 × 1200	13 5 立/屈 △ 1200
しゃがみ	4 4 立/屈 連/○ 800	5 4 屈 連/○ 800	9 5 立/屈 ○ 1200	9 5 屈 × 1200
ジャンプ	6 4 立 ○（×） 800	6 4 立 ○（×） 800	5、5 3、3 立 ※○（×） 600、600	9 5 立 ○（×） 1200



※キャンセルできるのは、相手にヒット、もしくはガードさせた初段のみ

避け **上段避け攻撃**（じょうだんさけこうげき） しゃがみ状態でAB同時押し

10 6 立/屈
▽ 1500



避け **下段避け攻撃**（げだんさけこうげき） AB同時押し

10 6 立
× 1500



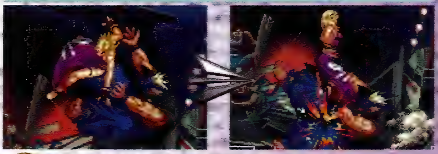
投げ技 **バイバイプー** 近距離で➡or⬅+C

7、7 38（投げ間合い） ×
— 2000



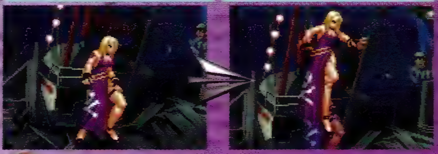
投げ技 **フォーリンクラッシュ** 空中で⬆要素以外+C

4×6 40（投げ間合い） ×
— 2000



スーパージャンプ ⬇に一瞬入れてジャンプ

— — —
— —



コンビ **近距離立ちA → A → A**

4→5→4 4→5→5 立/屈
× 800→1000→1000



コンビ **遠距離立ちC → C**

12→9 5→9 立/屈
× 1200→1000



空中コンビネーション

垂直ジャンプD → A

解技説

■近距離立ち・遠距離立ち攻撃

近距離立ちCと近距離立ちDは、接近戦で活躍する技だ。強攻撃のなかでは発生が早く、連続技や連係に組み込みやすい。連係として使う場合は、フェイント技でキャンセルして、スキをなくしていこう。画面端でのラッシュでは、積極的に使っていきたいところだ。遠距離立ちAは中距離での牽制として役立つ。リーチがそこそこにあり、キャンセルできるのが強味だ。しゃがみCから連続技になるので、しゃがみC→遠距離立ちA→必殺技といった連係が狙えるぞ。相手の起きあがりに、この連係を重ねると有効だ。

■しゃがみ・ジャンプ攻撃

しゃがみ攻撃では、しゃがみBの重要度が高い。ジェニーの通常技の中で、最も出番の多い技だ。キャンセルできるので、連続技・連係の起点となる。発生が早く、姿勢も低いので、接近戦での攻防にも役立つ。遠距離立ちAなどで押してくる相手には、有効な対抗手段となるだろう。

ジャンプ攻撃で多用するのは、ジャンプC。2段技なのでガードを崩しやすく、ガードキャンセル対策にもなる。横方向に強いので、正面からの跳び込みに使っていこう。一方、下方向に圧倒的に強いのがジャンプDだ。リーチはないが、並の対空技なら潰してくれる。また、めくり性能も高く、近距離での跳び込みに大活躍するはずだ。ただし発生が遅いので、早めに出すよう心がけよう。

■避け攻撃・コンビネーション

下段避け攻撃は中段攻撃になっているが、発生が遅いので、それほど有効活用できる技ではない。逆に、上段避け攻撃は、ヒット時のみキャンセルできるという特性を持っているので、使う場面は多いはず。画面端でのラッシュに混ぜていき、常にメニメニトーピードゥを仕込んでおこう。

近距離立ちAからのコンビネーションは、接近戦で相手を追い払いたいときや、ガードクラッシュを狙うときに使っていく。ヒットではなく、ガードさせるのが目的だ。遠距離立ちCのコンビネーションは、中距離での牽制として使える。こちらも、ガードクラッシュ狙いだ。どちらのコンビネーションも、途中で止めてしまうとスキがあるので、使うときは最後まで出し切ってしまおう。

B.JENET

必殺技 **バッフルズ** ⬇⬊➡＋AorC

弱 4×3／強 6×3	弱 2×3／強 3×3	弱 2400／強 3000
立／屈	―	弱 6／強 7



必殺技 **クレイジーイワン** ⬇⬋⬅＋AorC

弱 18／強 21	弱 7／強 8	弱 2700／強 3300
立／屈	―	弱 6／強 7



必殺技 **ガフルトマホーク** ⬇⬋⬅＋BorD

弱 10×2／強 12×2	4×2	弱 2400／強 3400
立	6	弱 6／強 7



必殺技 ★ **ディ.ハインド** ⬇⬊➡＋BorD

弱 7×2、9／強 5×2、7×3	弱 2×2、3／強 2×5	弱 2600／強 3700
立／屈	―	弱 6／強 7



必殺技 **ハリア.ビー** 空中で⬇＋BorD連打

7×3、10	2×3、3	4000
立／屈	―	弱 6／強 7



バッフルズ／突風を起こして攻撃する、飛び道具系必殺技。弱は飛距離が短く、ジェニーの目の前で止まるが、強は画面端まで届く。発生、前進速度が遅いので、牽制技としては使いづらい。持続時間が長いので、相手の起き上がりに重ねるのが有効な使いかただ。

クレイジーイワン／ドレスの裾を振り回し、相手を切り裂く必殺技。弱は発生が早いので、連続技やガードキャンセルに使っていく。強はリーチがあるものの、発生がかなり遅いので、あまり出番はない。連続技にはおもにディ．ハインドを使うが、それが届かない間合いではクレイジーイワンを使っていく。ガードされてもスキは小さく、先端を当てるように使えば、痛い反撃は受けないぞ。

ガフルトマホーク／高く跳び上がり、相手の頭上からカカトを落とす、中段判定の必殺技。弱強の違いは移動距離で、基本的には弱を使う。空中での攻撃判定が強く、相手のジャンプを防止する牽制技として使うことができる。中距離で出していこう。スキは小さく、基本的には反撃を受けないが、リーチのある強制停止技には、ヒットしても反撃されてしまう。相手のゲージに注意して使おう。

ディ．ハインド／膝で跳び込んだ後、ドレスの裾で相手を巻き込みながら上昇する必殺技。ブレーキング対応技になっており、近距離でヒットしていれば相手を浮かすことができる。弱は発生が早いので、しゃがみBからの連続技として使っていく。ブレーキング後のスキはほとんどないが、強制停止時間のある超必殺技には反撃を受けてしまうので注意。強は連続技に使えないが、移動距離が長く、ブレーキング後のスキがないので、ラッシュをかけるときに重宝する。また、下段攻撃をかわす能力もあるので、下段攻撃を牽制に使う相手にも有効な攻撃だ。

ハリア．ビー／空中を滑空しながら連続キックを出す、空中必殺技。5回まで連続入力を受け付けるが、1発目には攻撃力がなく、攻撃力を持っているのは2～5発目まで。5発目まで出せば威力大なのだが、スキが大きいので、ガードされたときは4発で止めよう。バックダッシュから出せば無敵から攻撃に移れるので、起き攻めや追いつめられたときに有効だ。

T.O.P.	ローリングサンダー	T.O.P.状態でCD
7、12	25	8000
立／屈	−	−



超必殺技	メニメニトーピードゥ	↓↘→↓↘→＋A
6×7	2×7	7000
立／屈	7	−



超必殺技	オーロラ	↓↘→↓↘→＋B
7、4×3、5×6、2	7、5×3、2×6	12000
立／屈	5	4(強制停止)



潜在能力	メニメニトーピードゥ	↓↘→↓↘→＋C
8×9	3×9	10800
立／屈	8	−



潜在能力	オーロラ	↓↘→↓↘→＋D
9、4×3、5×12、2	10、7×3、2×12	18000
立／屈	5	5(強制停止)



潜在能力	アンニュイ・マドモアゼル	ジャストディフェンス中にA、B、C
9×7、12	5×8	19000
立／屈	10	−



ローリングサンダー／サマーソルトキックで宙を舞ったあと、落下しながらカカトを当てるT.O.P.アタック。おもに、対空ガードキャンセルに使っていくが、積極的に使う技ではない。ちなみに、ガード時はサマーソルトキックで動作が中断するが、着地までの間、空中ジャストディフェンスが可能。
メニメニトーピードゥ(A)／「弾幕！」のかけ声とともに、横に突っ込みながら連続キックと弾丸を浴びせる超必殺技。強制停止技ではないが、発生が早くリーチもあるので、地上での連続技に使っていく。地上戦では、ガードキャンセル技としても有効だぞ。
オーロラ(B)／ドレスの裾を振り回しながら上昇していき、最後に投げキッスでダメージを与える、ジェニーらしい超必殺技。強制停止技で、上昇するという特性から、優れた対空技になる。また、ディ．ハインドから簡単に連続ヒットするので、非常に使い勝手がいい。ただし、横へのリーチは短いので、反撃技としてはいまいち。連続技、対空技として使っていこう。
メニメニトーピードゥ(C)／基本的には超必殺技版と同じだが、回転しながら突っ込み、段数が大幅にアップする。威力がアップしているので、ガードさせたときのケズリ量もなかなかのもの。最後の一押しとして十分に通用する。普通に当てたときの威力は、オーロラのほうが高いが、T.O.P.状態ではメニメニトーピードゥのほうが威力大だ。状況によってチョイスしていこう。
オーロラ(D)／超必殺技版よりも多少前に出るようになり、段数アップしたもの。前に出るようになったので、ディ．ハインドからつなぎやすくなる。ちなみに対グリフォンマスク＆グラントでは、潜在能力版に限り、しゃがみB→ディ．ハインド→オーロラの連続技ができる(画面中央限定)。
アンニュイ・マドモアゼル／相手のしつこい攻撃に激怒したジェニーがキレ、ハイヒールを振り回しながら攻撃する潜在能力。このゲーム唯一のガードキャンセル専用技。入力は難しいが、ガードキャンセルの効果で相手より3フレーム先に動き出せるので、近距離ならばまず反撃可能。威力も高いので、ぜひマスターしてほしい。対空に使うと全段ヒットしにくいので、地上で狙うのが吉。

GRANT

グラント

グラントの必殺技は見た目こそ地味だが、どれも威力が高く、強力な技ばかり。通常技にキャンセルをかけられないという弱点を克服するために、性質をしっかりと把握しておこう。

ガード

立ち



Aボタンカラー

しゃがみ



Bボタンカラー

ガードクラッシュ間近立ち



Cボタンカラー

ガードクラッシュ間近しゃがみ



Dボタンカラー

ダウン回避



挑発

スタートボタン



勝利直後→+スタートボタン



勝利直後←+スタートボタン



ダッシュ



バックダッシュ



ガードクラッシュ



時間切れ負け



引き分け



ジャストディフェンス

立ち



しゃがみ



空中



開始時演出

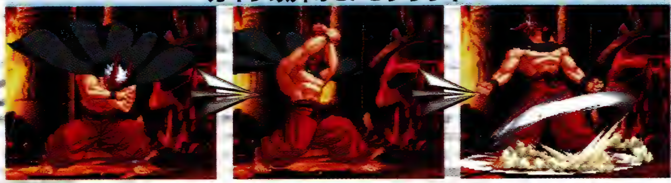
通常



対カイン



カイン以外のCPUグラント



勝利時演出

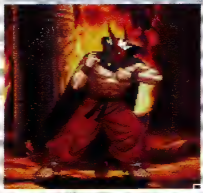
1本目



2本目



	Aボタン	Bボタン	Cボタン	Dボタン
近距離立ち	5 4 立/屈 × 800	7 4 立/屈 × 800	11 6 立/屈 × 1200	11 8 立/屈 × 1200
遠距離立ち	6 4 立/屈 × 800	8 4 立/屈 × 800	14 6 立/屈 × 1200	14 10 立/屈 × 1200
しゃがみ	5 4 立/屈 × 800	6 4 屈 × 800	7、7 10、10 立/屈 × 1200、1200	11 5 屈 × 1200
ジャンプ	6 4 立 ○(×) 800	6 4 立 ○(×) 800	11 5 立 ○(×) 1200	11 5 立 ○(×) 1200


















避け 上段避け攻撃 しゃがみ状態でAB同時押し

6、6	3、3	立/屈	
×		700、800	




避け 下段避け攻撃 AB同時押し

11	5	立
×		1500




投げ技 暗黒落とし 近距離で➡or⬅+C

14	38（投げ間合い）	×
—		2000




特殊 魔壁 ⬆+C

10	12	立/屈
×		1000




空中コンビネーション

なし

技解説

■近距離立ち・遠距離立ち・しゃがみ攻撃

すべての通常技にキャンセルをかけることができない(空キャンセルは可)グラントは、連続技や連係を組み立てるといった意味で通常技を使うことはまずないと思っていい。となると、通常技に残された用途は牽制。幸いグラントは、リーチの長い技を多く持っているので、牽制に適した攻撃は多い。中でも、遠距離立ちA、立ちB、遠距離立ちC、しゃがみDはリーチが長く強力だ。なお、近距離立ちCと遠距離立ちDの2つは、通常技にも関わらず、空中追撃技として使っていける。

■ジャンプ攻撃

跳び込み攻撃はリーチ、攻撃判定ともに優れたジャンプDが強力。基本的にこの技1つあれば、空対空などにも対応していける。なお、空中必殺技の滅焼飛刹は、通常ジャンプ時の全ジャンプ攻撃からキャンセルして出すことが可能。滅焼飛刹は中段判定の攻撃なので、中段→中段という、空中連係攻撃を組み立てることができる。これは対戦で効果を発揮する連係なので、覚えておこう。

■避け攻撃

上段避け攻撃は2段技であるが、その2発目のスキは非常に大きい(特にヒット時)。2発目の出始めを空キャンセルし、凶鳥刃につなげるテクニックをものにしよう。一方の下段避け攻撃は、リーチこそ長いが、密着ヒット時のスキが大きいため、発生の早い超必殺技などで反撃を受けてしまう。使う際は先端を当てることを心がけたい。

■投げ技

キャラクターの存在判定の関係上、グラントは自分から相手を投げることが困難(画面中央において、しゃがみ状態の相手には、まず決まらない)。故に、グラントの通常投げは基本的にないものと考えて、あまり狙わないようにして闘っていこう。

■特殊技

特殊技の魔壁は、攻撃発生が遅く、スキも大きいため、立ち合いでの使い道はない。凶鳥刃(ブレーキング)や剛裂衝後の空中追撃専用技として認識しておこう。連続技内容に関しては、対戦攻略の連続技ページを参照してほしい。

GRANT

必殺技	豪弾劾（ごうだんがい）	↓↘→＋BorD	弱18／強22	弱7／強10	弱2800／強3400
			立／屈	－	弱6／強7



必殺技	★ 凶鳥刃（きょうちょうじん）	→↓↘＋AorC	弱7、6／強7、6×2	弱3×2／強4×3	弱2000／強3000
			立／屈	弱3／強4	弱6／強7



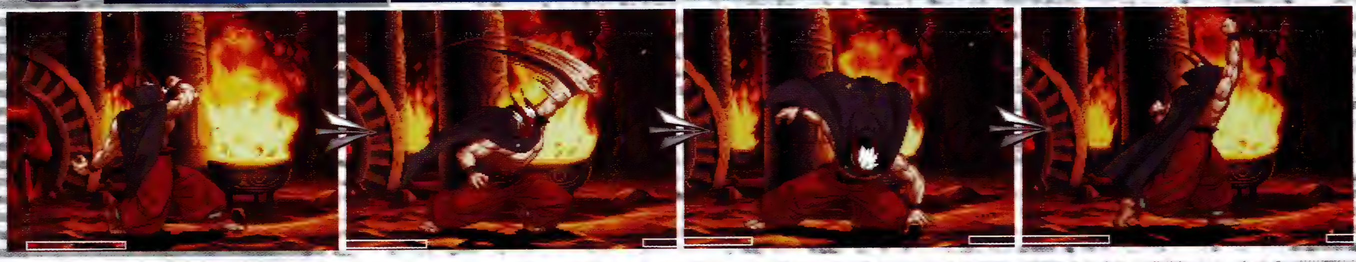
必殺技	滅焼飛刹（めっしょうひせつ）	空中または凶鳥刃後↓＋BorD
8	7	2800
立	－	弱6／強7



必殺技	黒炎流（こくえんりゅう）	↓↙←＋AorC
弱12／強15	弱7／強8	弱2500／強3000
立／屈	－	弱6／強7

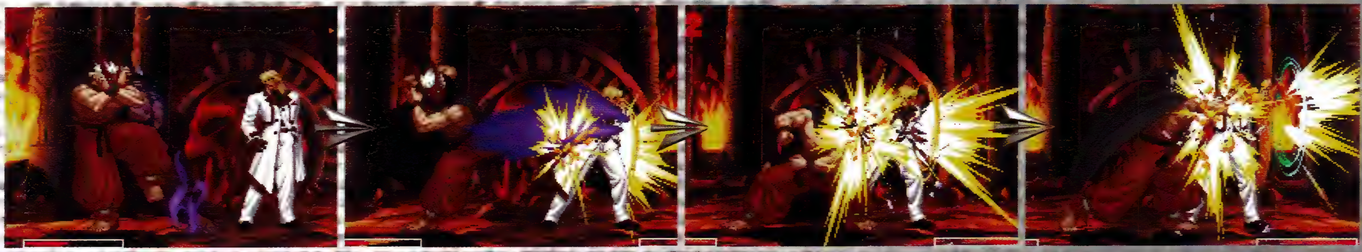


必殺技	剛裂衝（ごうれつしょう）	→←→＋AorC	弱7×3／強7×2、8	3×2、5	3000
			立×2、立／屈	－	弱6／強7



豪弾劾／突進系必殺技。弱と強の違いは突進距離で、基本的にはスキの小さい強を遠距離からの奇襲技として用いる。強なら攻撃判定の後半部分をガードさせれば有利な状況を作り出すことも可能だ。ただし、近い間合いでガードさせると相手を通り抜け、位置が入れ替わってしまうので注意しよう。ちなみに、カウンターヒット時は相手を浮かすことができ、追撃を狙うことができる。再度強豪弾劾などで、確実に追い打ちを決めていこう。
凶鳥刃／上昇系必殺技。おもな用途は対空と地上戦での割り込みだが、無敵時間は微々たるものなので、過信は禁物だ。引き付けて使うよりも、先読み対空として早めに使っていくほうがいい。この技を出したあとは基本的にブレーキングせず、派生技の滅焼飛刹につなぐといい。ヒット時には連続技になり、ガードされたときには降りぎわのスキをフォローできるぞ。なお強のみ、滅焼飛刹に派生しない場合に、着地後下段判定の地震を起こす。ただし、スキが大きいので注意しよう。
滅焼飛刹／ジャンプ中、または凶鳥刃後に出せる急降下キック。凶鳥刃からの連続技、またはフォローとして非常に役立つ。また、ジャンプ攻撃をキャンセルして出し、連係を組み立ててみるのもおもしろい。あまり深くガードさせてしまうと反撃を受けてしまうが、先端をガードさせるように出せば、有利な状況を作り出すことができるぞ。
黒炎流／アッパーと共に衝撃波を発生させる技。弱ならその場、強なら一歩踏み込んでから攻撃を繰り出す。弱はガードされたときのスキが大きく、リーチは短い。それとは対照的に、強はスキが小さく、有効範囲は広くなっている。弱・強ともに先端をガードさせるように出し、中距離戦の牽制、跳び込み防止技として使っていくといいだろう。
剛裂衝／中段始動の浮かせ技。攻撃発生が遅く、ガードされたときのスキこそ大きいが、当たれば空中連続技を狙うことができる。グラントは画面端での空中連続技が強力なので、相手を追い詰めた状況ではぜひ狙っていきたい。なお、この技はリーチが短い上に弱だと前進力もないので、相手との間合いが少しでも離れていると、浮かせ技部分の攻撃が届かない。弱剛裂衝を出す際は、必ず密着状態で出すように心掛けよう。

T.O.P.	魔神岩	T.O.P.状態でCD	7×3 立/屈	10×3 ―	8000 ―



超必殺技	魔神破天弾	↓↘→↓↘→+A	31 立/屈	20 13	7000 ―



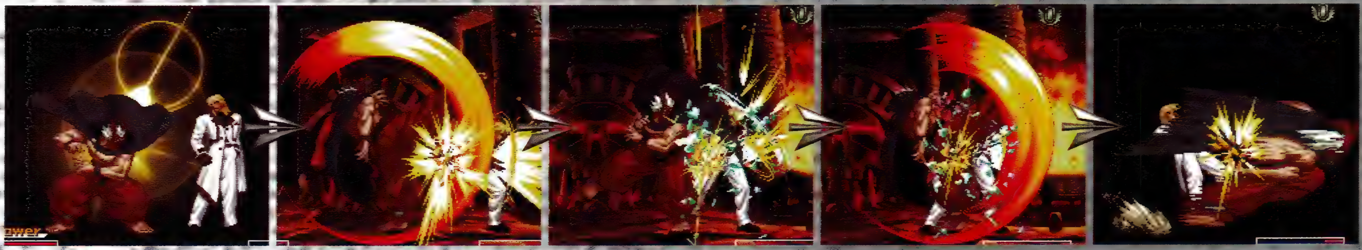
超必殺技	魔神円月輪	↓↘→↓↘→+B	4×13、12 立/屈	1×13、3 4	11100 9(強制停止)



潜在能力	魔神破天弾	↓↘→↓↘→+C	45 立/屈	30 13	9000 ―



潜在能力	魔神円月輪	↓↘→↓↘→+D	5×13、16 立/屈	1×15、5 6	16000 9(強制停止)



魔神岩／蹴り技から肩口による攻撃へつなぎ、最後を掌底で締める3段攻撃。グリフォンマスクのT.O.P.アタックと並び、最高位のガードクラッシュ能力を誇るT.O.P.アタックだ。グリフォンマスク・ケビン・グラント・カインの4キャラクターを除けば、たった2回ガードさせるだけでガードクラッシュを誘発できる。ただし、技自体の硬直時間が非常に長いため、この技でガードクラッシュを誘発しても、その後のヒット確定技はない。むしろ不利な状況へ陥るので注意してほしい。また、当然ではあるが、ガードされた場合のスキも非常に大きく、反撃を容易に受けてしまう。この技を使う際には、反撃の可能性を少しでも低くするために、先端を当てる(この場合間合いが離れる)ように出し、基本的にはこの技1回で相手のガード耐久値を削り、そこからほかの技でガードクラッシュを誘発していく、といった使いかたが望ましい。

魔神破天弾／モーション的には、蹴り技版パワーゲイザーとも言える技。無敵時間が非常に長いので、防御面で活躍する。加えて、魔神円月輪にはない、空中の相手にクリーンヒットするという美点がある。従って、この魔神破天弾は、空中連続技の締めや、対空などに使っていくのがベストと言える。なお、潜在能力版は威力とガードクラッシュ能力が上昇する以外に、大きな性能変化は見られないので、積極的に使う理由はあまりない。

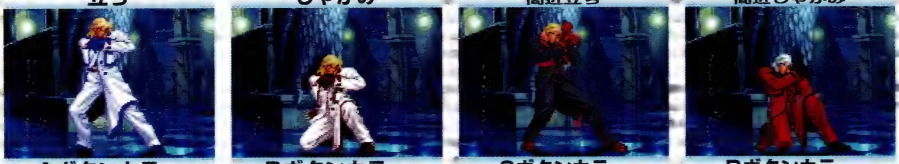
魔神円月輪／その名の通り、円を描くような蹴り技を連続で繰り出し、最後を豪弾劾で締める突進乱舞系超必殺技。ガードされていた場合は、最後の豪弾劾に派生せず中断する。このときのスキは非常に小さく、ジェイフンの鳳凰脚や、牙刀の零牙など一部の超必殺技と、通常投げでしか反撃を受けることはない。また、攻撃発生の早さも特徴の1つ。グラントで連続技を決める際には絶対欠かせない技といえる。ノーキャンセル連続技(そもそもグラントは全通常技にキャンセルはかからないが……)を始め、反撃手段としても活用していこう。なお、潜在能力版は多少のダメージアップと、ヒット数上昇が見られるが、ヒット数の上昇に伴なうダメージ補正の関係から、超必殺技版との大きなダメージ差が出ない。基本性能にも変化がなく、これまた積極的に使う意義が見いだせない。

KAIN R.HEINLEIN カイン.R.ハインライン

青白い炎を駆使した必殺技は豪快、そして華麗！ 相手の好きな間合いから離脱し、自分の間合いでしか戦闘をしない。まさに世界は彼の意のまま動いている。

ガード

立ち / しゃがみ / ガードクラッシュ間近立ち / ガードクラッシュ間近しゃがみ



Aボタンカラー / Bボタンカラー / Cボタンカラー / Dボタンカラー

ダウン回避



挑発

スタートボタン / 勝利直後➡+スタートボタン / 勝利直後⬅+スタートボタン



ダッシュ



バックダッシュ



ガードクラッシュ



時間切れ負け



引き分け



ジャストディフェンス

立ち / しゃがみ / 空中



開始時演出

通常



対グラント



勝利時演出

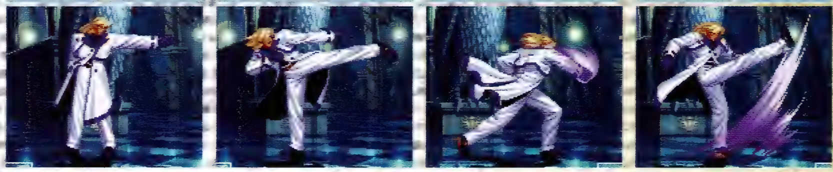
1本目



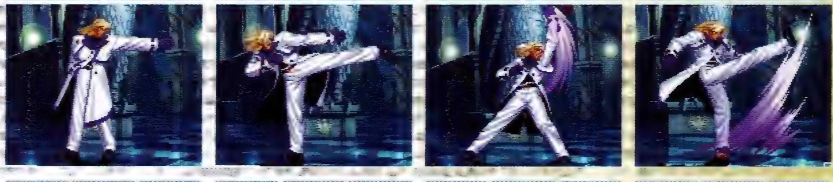
2本目



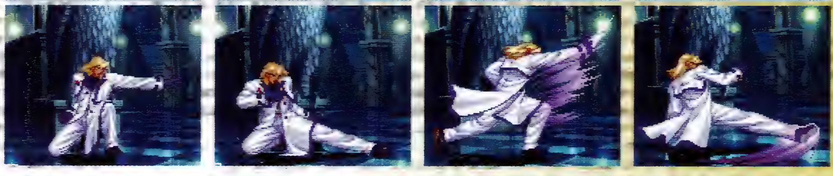
	Aボタン	Bボタン	Cボタン	Dボタン
近距離立ち	4 4 立/屈	7 4 立/屈	10 5 立/屈	5、5、5 3、3、3 立/屈
	連/○ 800	○ 800	○ 1200	× 400、400、400



	Aボタン	Bボタン	Cボタン	Dボタン
遠距離立ち	5 4 立/屈	7 4 立/屈	8、8 3、3 立/屈	5、5、5 3、3、3 立/屈
	連/○ 800	○ 800	※○ 600、600	× 400、400、400



	Aボタン	Bボタン	Cボタン	Dボタン
しゃがみ	4 4 立/屈	6 4 屈	10 5 立/屈	10 5 屈
	連/× 800	連/× 800	× 1200	× 1200



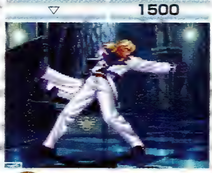
	Aボタン	Bボタン	Cボタン	Dボタン
ジャンプ	6 4 立	6 4 立	10 5 立	10 5 立
	× 800	× 800	× 1200	× 1200



※キャンセルできるのは、相手にヒット、もしくはガードさせた初段のみ

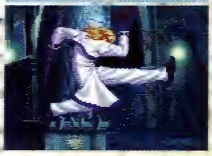
避け 上段避け攻撃 しゃがみ状態でAB同時押し

10	6	立/屈
▽	1500	



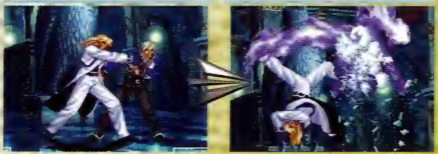
避け 下段避け攻撃 AB同時押し

6、6	3、3	立
×	700、700	



投げ技 シュワルツモーント 近距離で➡or⬅+C

7、7、7	38（投げ間合い）	×
—	700、700、700	



コンビ 屈みA → 屈みB

4→5	4→4	立/屈→屈
×	800→1000	



コンビ 屈みA → 屈みC

4→9	4→5	立/屈
×	800→1000	



コンビ 屈みB → 屈みC

6→9	4→5	屈→立/屈
×	800→1000	



コンビ 上段避け攻撃 → 立ちC

10→7	6→3	立/屈
▽→○	1500→1000	



空中コンビネーション

垂直ジャンプD → A

技解説

■近距離立ち・遠距離立ち・しゃがみ攻撃

カインの立ち通常技は、C以外近距離と遠距離の区別がない。近距離と遠距離でキャンセルの可否を気にする必要がなく、使いやすいと言えよう。立ちAは連打ができ、ヒット時は立ちBにつなげられるので、攻撃の起点として使う。ただ、カインは背が高く攻撃位置が高いため、相手のジャンプの瞬間は落としやすいが、しゃがんでいる相手には空振りしやすいので、注意したい。立ちBはリーチが長く、キャンセルがかかるので連係に欠かせない技。立ちCは近距離が1段技、遠距離が2段技となっていて、いずれもキャンセルがかかる重要な技。立ちDは下から蹴り上げる3段技だが、スキが大きく使いづらい。

しゃがみAはリーチが短いものの、連打が利くので、ガードクラッシュを狙うときに使う。しゃがみBはリーチ、連打力ともに優れ、コンビネーションにつながるので下段攻撃の主力となる。しゃがみC、Dは特に使わないが、しゃがみDはリーチが非常に長いので、場合によって出すことも。

■ジャンプ攻撃

ジャンプ攻撃では、ジャンプDが強力。下方向に非常に強く、相手の上段避け攻撃を潰せるのだ。さらにめくり性能もあるので万能と言える。ジャンプCはめくり性能があるだけで、その他の性能はジャンプDに劣る。ジャンプBは横から斜め上にかけて長く、空対空の対空技として使うとよい。

■避け攻撃・投げ・コンビネーション

上段避け攻撃の出始めは、体のかなり下のほうにしかくらい判定がないので、対空技として高性能。コンビネーションにもつながるので多用していこう。下段避け攻撃は標準的な性能。スキはないので接近戦で使う。投げは他のキャラと比べて威力が高く、画面端なら追撃が狙える。

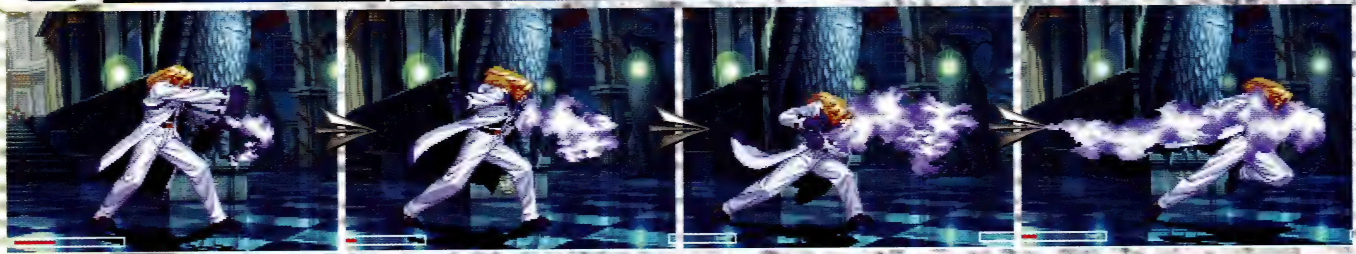
カインのコンビネーションで重要なのは、しゃがみB→Cと上段避け攻撃→Cの2つ。前者は下段判定のしゃがみBからちょっとしたダメージを狙え、後者はCにつなげることで相手を浮かして連続技が狙えるうえ、ガードされてもキャンセルをかけることができるので、上段避け攻撃で止めるより安全なのだ。ただし、Cのリーチが短いので空振りすることも多い。

KAIN R.HEINLEIN

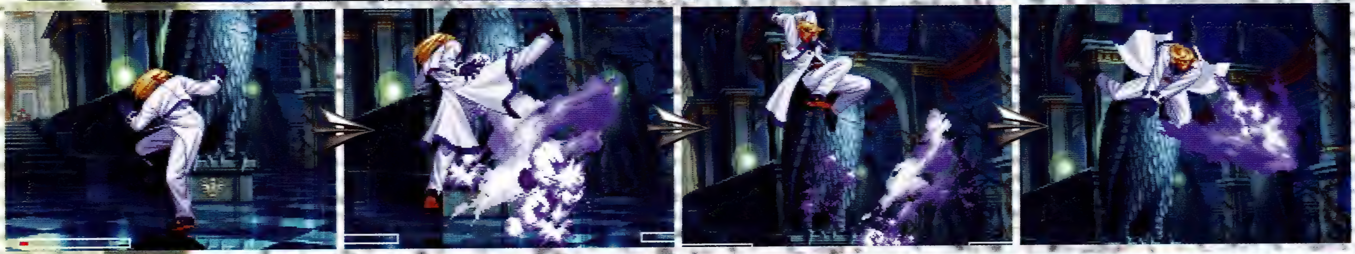
必殺技 シュワルツフレイム	←タメ→＋AorC	弱12／強15	弱8／強8、5	2700
		立／屈	－	7



必殺技 ★ シュワルツパンツァー	←タメ→＋BorD	弱18／強9×3	弱7／強2×2、3	弱2700／強2500
		立／屈	－	弱6／強7



必殺技 ★ シュワルツランツェ	↓タメ↑＋BorD	弱7、6／強5、3×2、6、8	弱7、5、7／強8、5×2、7	弱3200／強6400
		立／屈	弱7／強6	7



T.O.P. シュワルツ・シュトゥース	T.O.P.状態でCD	19	25	8000
		立／屈	－	－



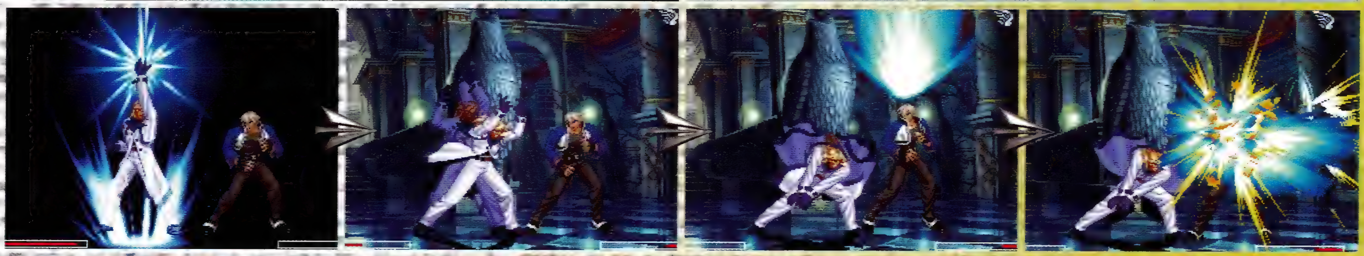
シュワルツフレイム／後ろに小さくジャンプして、弱は水平に、強は斜め上方に飛び道具を放つ。この技にはスキがあるが、後方に跳ねながら攻撃するので基本的に反撃を受けにくいのが利点。弱強を混ぜて適当に撃っているだけで有効な牽制になる。また、ガードクラッシュ能力の高さを活かし、近距離から連係の締めに使うのもいい選択だ。

シュワルツパンツァー／青白い炎をまといつつ突進する技。この技は威力が高く、タメ時間が極端に短いのを利用して、弱をとっさの連続技に使っていく。ダッシュから暴発しやすく、なおかつスキが大きいので、十分に注意したい（とくに弱）。また、強は遠距離からガードさせれば反撃を受けにくく、ブレーキング対応技なので、近距離でも使っていける。ただ、ブレーキングしても反撃を受ける可能性は否定できないので、使うなら先端部分を当てることを意識しよう。

シュワルツランツェ／青白い炎を吹き上げつつ蹴り上げ、そのまま上昇して頂点で斜め下に弾を出しつつ降下していく技。出始めが全身無敵で攻撃判定が大きいのが最大の特徴で、空振りしても斜め下への弾がスキをフォローしてくれることが多い。先読みの対空としてかなり信頼でき、相手を引きつけずに使えば悪くても相打ちを取れる。そして、弱ならばある程度適当に出してもガード時に若干不利なだけなので、超必殺技以外での反撃は受けにくいのだ。これに対して強は初段の攻撃判定が横に大きい代わりにスキが大きい。つまり地上戦でブレーキングをしつつ使うことになる。弱強ともブレーキングをすると技自体が非常に早く終了し、相手にガードさせた場合は圧倒的に有利。連係に重宝するぞ。注意点はコマンドの最後を真上にしないと出しづらいこと。

シュワルツ・シュトゥース／お決まりの青白い炎をまとい、水平方向に蹴りを出しつつ、かなりの距離を突進していく。T.O.P.アタックなので、ガードクラッシュ能力が高いのがウリだが、スキは大きめ。ゆえに、確実にガードクラッシュできる状況でないと使いづらい。連係を組んで使っていこう。また、カインは必殺技がタメ系なので、ガードキャンセルにT.O.P.アタックを使っていくのもいいだろう。

超必殺技	ヒムリッシュ・アーテム	↓↘→↓↘→+A	28	15	7000
			立／屈	7	7(強制停止)



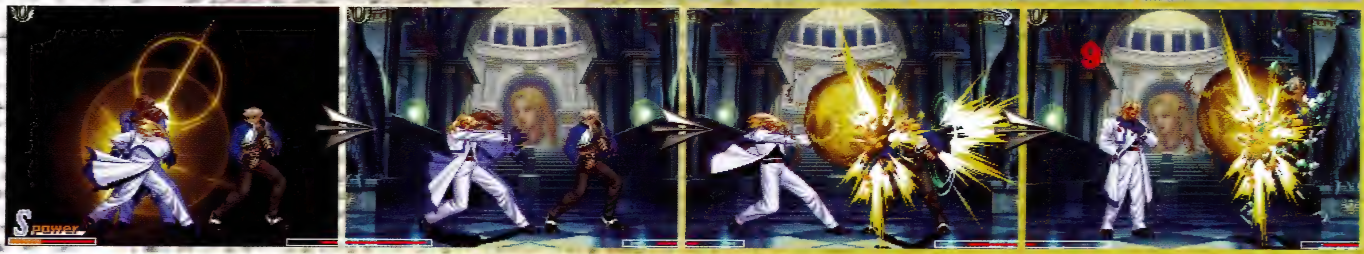
超必殺技	ヒムリッシュ・ゼーレ	↓↘→↓↘→+B	5×7	2×7	7000
			立／屈	5	8(強制停止)



潜在能力	ヒムリッシュ・アーテム	↓↘→↓↘→+C	28、16、20	15、8×2	21000
			立／屈	7	7(強制停止)



潜在能力	ヒムリッシュ・ゼーレ	↓↘→↓↘→+D	5×10	2×10	10000
			立／屈	5	8(強制停止)



ヒムリッシュ・アーテム(A)／腕を振り下ろすと同時に、自分の前方上から真下に気合い弾を落下させる技。コマンドさえ成立すれば必ず弾は発生するので、起き上がりに相打ち覚悟で狙うのが非常に強力。そして、ガードされたとしてもカイン側が9フレーム有利なので、攻めを継続していくことが可能だ。また、ヒット後にも相手のくらい判定は残るので、空中連続技に組み込めば、画面端なら必殺技で追撃が可能だ。

ヒムリッシュ・ゼーレ(B)／前方にゆっくりと進む、多段ヒット(7段)の気の塊を放つ技。見た目より攻撃判定が小さいので、相手にジャンプで回避されやすいが、その弾速の遅さから、ジャストディフェンスをしようとするとバックダッシュになることが多い。逆に、全段ジャストディフェンスされると、かなり体力を回復されてしまうので要注意。ちなみに、この気合い弾の射程は、ステージの約3分の2ほど。この長い有効射程と、多段ヒットの特性を利用し、連続技や連係を組んでガードクラッシュを狙うといい。

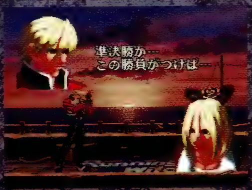
ヒムリッシュ・アーテム(C)／モーションは超必殺技版と同じだが、こちらの潜在能力版は、気合い弾が連続落下してきて3ヒットするようになる。ただし、無敵時間は超必殺技版と変わらず、相打ちになると最悪気合い弾が1つしか落ちてこない。この技は威力が非常に高く、相手の体力を半分近く奪ううえ、ガードクラッシュ能力も高いので、連係に組み込めばガードクラッシュか大ダメージか、という強烈な結果をもたらしてくれる。ちなみにガードさせた場合はカイン側が先に動け、ヒムリッシュ・アーテム(C)→通常ジャンプ攻撃、という連係が、なんと連続ガードになるというほどの驚異的な優位数値を誇る(36フレーム有利)。

ヒムリッシュ・ゼーレ(D)／射出のモーションは超必殺技版と一緒。ただ、射出後はかなり違うものになっている。超必殺技版は水色の弾が水平方向に飛ぶが、潜在能力版は金色の弾が波を描きながら、超必殺技版よりさらにゆっくりと飛ぶ。そしてヒット数は10になり、与えるダメージも大きくなるのだ。この技は画面中央だと使いにくいが、画面端で相手を投げた後の追撃時に、その真価を発揮する。

ROCK ENDING STORY

悪の帝王、ギース・ハワードの血の宿命。幼い頃に死に別れたはずの母親の真実。カインとの出会いと、テリーとの別れ。全ては闇に包まれたまま、ロックを新たなる闘いの舞台へと導いて行く。

vs TERRY



ロック「準決勝か……。この勝負がつけば……」
テリー「ああ、お前のお母さんの素性がわかるはずだ……」
ロック「わかってるよなテリー。手加減は無しだぜ」
テリー「言うじゃねぇか、じゃ、始めようか……。俺達のパーティをな！」



ロック「念を押したのに……。手加減したろ？」
テリー「馬鹿なこと言うな。全力だよ」
テリー「とにかくお前の勝ちだ」
ロック「ありがとう……。テリー」
テリー「気を引き締めていけよ。この大会……。どこか、きな臭いぜ……」
ロック「ああ、気付いてる……。とにかく先に行くぜ」

vs GRANT



ロック「仮初めの優勝戦なんていらねぇ……」
ロック「……さっさと出てこいよ。そこの黒幕野郎っ！」
？「弱い犬ほど良く吠えると言うが。真に弱い犬ならば恐怖に立ちすくみ、吠えることすら叶わぬ……」
ロック「なら、あんたがその類でないことを祈るね……。姿をあらわしなっ！」
グラント「我はグラント……力の殉教者なり……貴殿の持つ力……存分に披露されませいっ！」



グラント「この圧倒的な威圧感……。これが闇の支配者の……ギース・ハワードの血の力か？」
ロック「……母さんの事を教えろ」

グラント「ギースの妻……メアリー様か。全ては……カインに聞くがよい……ウグゥッ……さらばだ……ッ！」

vs KAIN





？「グラントが敗れるとは……。やはり血は争えぬ様だな……。しかし……？」
ロック「あんたがカイン……か？　何の目的で俺を呼んだ？」



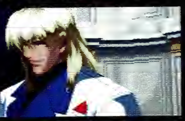
カイン「君を……待っていたのだよ……。私はカイン・R・ハインライン。亡きギース・ハワードの遺志に従い、この街に暗黒をもたらす者だ」



ロック「そ……その絵は……まさか？」
カイン「そう……今は亡き君の母上だ。そして私の姉でもあるのだがね」
カイン「これから私は義兄の覇業を引き継ぎ、この街を独立化させるのだ。君もギースの忘れ形見ならば、私に協力すべきではないかね？」



ロック「……俺は誰にも縛られねぇ。例えあんたが血縁でもな！」
カイン「どうやら拳で理解してもらうほか………道はないようだ！」



ENDING



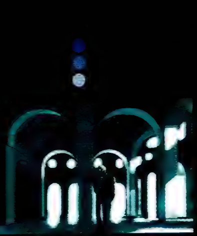
ロック「…………さあ、答えろ！　何故、母さんをダシに俺を呼んだ？　貴様は本当に母さんの……？」
カイン「全ては『ギースの遺産』の為だ……」
ロック「…………『ギースの遺産』だと？」
カイン「義兄の死後……彼の遺書が発見された……。だが……その内容は誰にも理解不能な代物だった……」



ロック「で…………俺なら分かると思ったか？　残念だったな！　俺はそんなもん聞いた事もないぜ！
　悪いが他を当たってくれ」



カイン「ほう……。君の母上が生きている……としてもかね？」



テリー「ロック！何処にいるんだ」



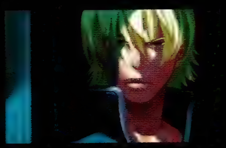
カイン「ようこそ……テリー・ボガード」
テリー「貴様！　ロックは何処だ？」



カイン「彼か……彼ならばここにいるが……」
カイン「彼はこれから私と行動を共にする。君はもう手を引きたまえ……」



テリー「どういう事だ？ロック」



ロック「……今は何も言わないでくれ。全てを精算したら必ず帰るよ……」



カイン「さあ……行こうかロック君。全てはここから始まるのだ……」



テリー「………………………………………俺はお前を信じてる。それだけだ……」
ロック「すまない……テリー」

TERRY ENDING STORY

伝説の狼の力は健在。カインの理想、語られた言葉……胸にわだかまる思いを残しつつも、いつもと変わらぬ街がそこにはある。とりあえず、今のこの街、そこに暮らす人々がテリーの全てなのだろう。

vs ROCK



ロック「待ってたよ、テリー。俺が準決勝の相手だ」
テリー「へえ！　随分と頑張ったじゃねーか。やっぱりあれか？　優勝するとわかるという……」
ロック「母さんは関係ないさ……俺はただ自分の力を試したいだけ……。それはテリーだって同じだろ？　さあ、始めようぜ！」



ロック「くっ……やるなぁー。さすが前チャンピオン。準決勝だってのに、全然リキミがねーよ」
テリー「すまねぇな、ロック。けど心配すんな、母親の事なら俺が調べとくから」
ロック「き、気にすんなよ！　俺がまるでマザコンみてーじゃねーか」
テリー「フッ……オッケイッ！」

vs GRANT



テリー「こいつは変わった趣向だ」
？「多少はやる様だが、しょせんはピークを過ぎさった老兵……我が暗黒空手の敵ではないわ」
テリー「ハッ……言うじゃねぇか……。けどよ……そんな隠れた所からじゃあ全然説得力ないぜ！」
グラント「我はグラント……力の殉教者なり……伝説となりしその力……存分に披露されませいっ！」.



グラント「……何故だ……？　……貴様は……衰えを知らぬのか？」
テリー「あいにくライバル達が放っておいてくれなくてね！」



グラント「フッ……なるほどな……さらば伝説の男……さらばカイン……」

VS KAIN





テリー「カイン……？　そいつが大本命という事か？」
？「グラントが敗れるとは……やはり伝説は本物だったか……それとも……？」
テリー「お前がカインか……何故この大会を開いた？」



カイン「君はこうは思わないかね……“生”とは日々闘いの中で勝ち取るもの。惰性をむさぼる輩に今日を生きる資格はない……と」



テリー「それはどうかな……？　人は一人では生きられないもんだぜ」
カイン「君の口からそんな陳腐な台詞が飛び出すとはね……どうやら思い違いをしていたようだ」



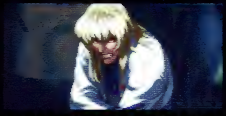


カイン「ぜひ君に会いたくてね。我が義兄……ギース・ハワードを倒した男に……」
テリー「……ギース?!……貴様は？」
カイン「勘違いしないでくれ、私は君に協力してもらいたいだけだ……力で支配する街……真の自由社会を作り上げる為にね」

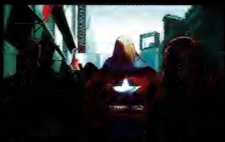
ENDING



カイン「見事だ……」
テリー「力だけじゃ生きていけない。分かってんだろ……そんな事？」
カイン「確かに人の温もりも大切だ。しかし……それが馴れ合いと惰性を生む温床になっていないか？　君も狼ならば分かるはずだ……生きた目を持つ人間がいない事に……」



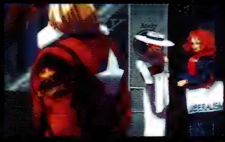
カイン「分かっているはずだ……君ならば……な……」



「ねぇー聞いたー？あの噂？」
「この街が独立するって話でしょ……本当かなぁー？」
「どうだっていいわよ。私らの生活が変わんなきゃさー」



ロック「テリー、正直俺は分からない。奴のやろうとしている事は間違っているのか……？」



「あら奥様……その宝石エメラルドなんじゃない？」
「あら、わかるぅー？」
「やーっぱ独立より宝石よねー」



カイン「君も狼ならば分かるはずだ……生きた目を持つ人間がいない事に」



「ヘイ、テリー！」



「テリー、握手してよ！」
「テリー、また勝ったんだね！」
テリー「サ……サンキュー！」



テリー「そうさ……理屈じゃない！　ハートなんだ！」
「テリー、バスケしようよ！」
テリー「……オッケイ！」

テリー「……俺はこの街が好きだ……しかし……」



DONG HWAN ENDING STORY

弟・ジェイフンの身を案じ、出場した大会の果て、自分とは相容れない思想の持ち主、カインと出会うドンファン。しかし、心のままに生きるドンファンにとっては、昨日と変わらない今日が続いて行く。

vs JAE HOON



ドンファン「さっすが我が弟！　準決勝まで残るたぁー。やるじゃん」
ジェイフン「兄貴と違って、僕はちゃんと練習してるからね」
ドンファン「いいの、俺は！　練習しなくても勝てるんだから。まあ、つべこべ言わず俺を倒してみッ！」



ドンファン「なっ？　これが真の天才っちゅう奴だべさ、ちゅーことで俺は練習なんかしなくたっていーの！」
ジェイフン「…………負けたよ。確かに兄貴は凄いや……。でも、次は決勝なんだから、油断しちゃダメだよ」
ドンファン「わかってるって！　じゃ、行ってくるわ」

vs GRANT



ドンファン「な……何だ、何だー？」
？「フッ……面白い男だ……しかし……貴様の技はしょせん我流……。我が暗黒空手を前に隙は隠せぬわ」
ドンファン「へっ……お化け屋敷じゃあるまいし……暗闇に目だけ光らせて、たいそうな事言ってんじゃねーよ。……このオバケ野郎ッ！」
グラント「我はグラント……力の殉教者なり……貴殿の持つ力……存分に披露されませいっ！」



戦闘後
グラント「……馬鹿な！　あの技から更に変化するとは……？」
ドンファン「へっ……悪ぃな……。俺は人の裏をかくのが趣味でね」

グラント「……フッ……喰えぬ男よ。……さらば……さらばカイン！」

vs KAIN





？「グラントが敗れるとは……奴の力は本物……という事か……それとも……？」
ドンファン「あんたがカインかい？　ふーんキレイな顔をしてんなー。さしずめお姫様の登場……って所か」



カイン「面白いことを言う男だ……。だが……守られるのは嫌いでね……。お姫様は取り消して頂こうか」
ドンファン「ならこんなでっかい宮殿おっ建ててどうすんだよ？」



カイン「理想の世界をつくる……。とでも言っておこうか……。生きた目を持つ強者の世界……。己の理想を持たぬ弱者に生きる資格はないのだ！」



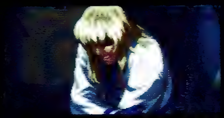
ドンファン「…………やべっ！　皆さーん、この人やばいです！」
カイン「理解してもらおうとは考えてないよ……ただ……実践あるのみだ！」



ENDING



カイン「この私が敗れるとは……？」
ドンファン「……だから言ったろ？　自分の世界に入っちまう奴は寒いんだよ！」



カイン「……忠告ありがたいが、それでも私は求めていきたいのだ……。気ままな生き方も結構だが大切なものを見失わぬ様にな……」

カイン「……さあ……切り開くがいい……これから始まる人生を……」



ジェイフン「本当、危なかったね」
ドンファン「あぁ……もうこりごりだ……俺は疲れたよ」



ジェイフン「しかし本当に恐ろしい奴だった……ねぇ兄貴？」
ジェイフン「兄貴っては……あれ？」



ドンファン「ZZZ……ZZZ……」
ジェイフン「ったく……兄貴ったら」
ジェイフン「……しょうがないなぁ」



ジェイフン「でもさ……あんな凄い敵を倒したばっかりだってのにさ……大胆っていうか……馬鹿っていうか、やっぱ兄貴は凄いよ」
ジェイフン「僕さ……わかったんだ……僕の目標が誰なのかって事……今はまだ足りないところがあるけど、いつかきっと越えてみせるよ……」
ドンファン「ZZZ……ZZZ……」
ジェイフン「しかし……あのお調子者の所は悪い見本だな……」

ドンファン「…………誰が……」
ジェイフン「……えっ？」



ドンファン「いったい誰がお調子者だって？」
ジェイフン「兄貴……起きてたの？」
ドンファン「ちょっと前からな……ふーん目標ね……ふーん……」
ジェイフン「あ、兄貴……冷静になろうよ……ねえ……ヒィッ！」



ドンファン「コラーッ！　待てっ！　ジェイフーン！」
ジェイフン「ひぇーっ、許してよ！　兄貴ってばー！」

JAE HOON ENDING STORY

ENDING

vs DONG HWAN



ジェイフン「やっぱり兄貴が残ったんだね。僕らで準決勝がやれるなんて、夢みたいだよ！」
ドンファン「ま、この天才には低いレベルだったけどな」
ジェイフン「もう！　どうして兄貴はすぐテングになるんだよ？　それなら、努力の素晴らしさ……見せてあげるよ！」

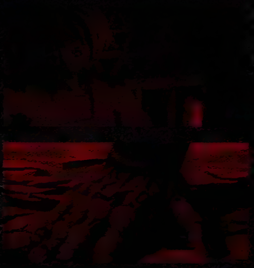


ジェイフン「どう、わかった？　サボってばっかだから、そうなるんだよ！」
ドンファン「ぜぇー、ぜぇー。だってよ……面倒臭えよ」
ジェイフン「ふーん……。父さんが聞いたら、どう言うだろうなぁ……？」
ドンファン「え？　親父ィ!?　わ、わかりましたっ！明日から真面目にやります！　本当ですっ！」
ジェイフン「言っとくけど、三日ボーズは駄目だよ」

vs GRANT



ジェイフン「こ、ここは……？」
？「テコンドーか……。その蹴りの多彩さには目を見張るが、しょせんスポーツの域を出ぬ児戯よ」
ジェイフン「確かに……僕はまだ未熟かもしれない……しかし……テコンドーを侮辱する者は、父の名にかけ……この僕が許さん！」
グラント「我はグラント……力の殉教者なり……貴殿の持つ力……存分に披露されませいっ！」



グラント「……これ程とは？」
ジェイフン「ありがとう父さん。やっぱりテコンドーは最強だっ！」

グラント「フッ……ひたむきだな……さらば少年……さらばカイン！」

vs KAIN





？「グラントが敗れるとは……奴の力は本物……という事か……それとも……？」
ジェイフン「貴方がカインだね。一体……何を企んでいるんだ？」



カイン「君はこうは思わないかね……“生”とは日々闘いの中で勝ち取るもの。惰性をむさぼる輩に今日を生きる資格はない……と」



ジェイフン「……何を言っている？」



カイン「私の目的はただ一つ。力で力を支配する街……真の自由社会を作り上げる事だ」
ジェイフン「……何？」



カイン「どうやら気付きたくないらしいな……。よかろう……私のこの拳で……真実を見つめさせてやろう」

ENDING



カイン「まさか敗れた……のか？」
ジェイフン「あなたは間違っている。だから僕が勝ったんだ！」



カイン「フッ……真っ直ぐな目だな……馬鹿なぐらいに真っ直ぐだ……。しかし……時に若さは人を盲目にする。君が正しいと信じていること……それが本当に真実なのか……」
ジェイフン「……どういう意味だ？」



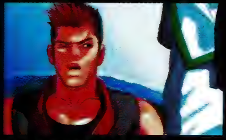
（崩れる宮殿）



カイン「……忘れるな……正義は……ねじ曲げられるのだ……」



ジェイフン「本当、危なかったね」
ドンファン「あのキンパツ野郎……なーにが“本当の真実”だ？」
ジェイフン「……“真実”か」



ドンファン「ああいう奴ほど変な趣味もってたりするんだよな……っておい？　……聞いてる？」



ジェイフン（……奴が言ってた事……そして父さんから教わった正義……僕は自分の判断に自信が持てるのか……？）
ドンファン「おい、ジェイフン！」

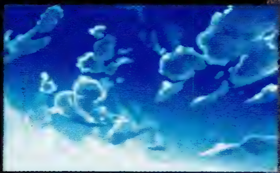


ジェイフン「……え？　ゴメン、何？」
ドンファン「おーおーいいねぇ！自分の世界に入れる奴はよぉ！」
ジェイフン「そんな、兄貴ってば」



ドンファン「本当、助けがいのない奴だぜ……もう帰るからな……」
ジェイフン「ゴメンってば兄貴ーい。あやまるからさぁー」

ジェイフン（そうさ……真実はいつも一つ……わかってるよ…父さん！）



父、キム・カッファンの意志を継ぎ、キング・オブ・ファイターズに出場したジェイフン。カインが最後に語った言葉に戸惑いを覚えつつも、兄と共に帰路につく。父が教えてくれた正義を信じて。

MARCO ENDING STORY

極限流と漢の素晴らしさをグラントとカインにまで、拳で伝えたマルコ。しかし、道場に戻ってみれば、謎の道場破りに看板が持ち去られていた。頑張れマルコ、看板を取り戻すまで！ でも、看板ってマルコが持ち歩いていたのでは……？

vs GRIFFON

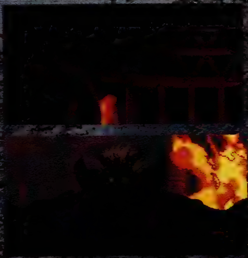


グリフォンマスク「正義の勇者、グリフォンマスク参上」
マルコ「おぉっ！ なんと派手なトリなのだ！ よし今晩のオカズだ！ ワシの腕で料理してやろう」
グリフォンマスク「実に失礼な空手家だ。このマスクを侮辱する者は許さない」



マルコ「このトリ、なかなか手強いぞ！」
グリフォンマスク「私は正義のヒーロー、グリフォンマスクだ！ トリではない！」
マルコ「こらこら暴れるでない。すぐ楽にしてやるわい」
グリフォンマスク「……さらばだっっ！ とうっ!!」

vs GRANT



マルコ「むむ……強い闘気ッ！ タノモーッ！ どなたかお相手申す」
？「フフ……道場破りか……それなりに修練を積んでいる様だが、我が暗黒空手には遠く及ばぬわ」
マルコ「声はすれども姿は見えず……。そのような屁の如き空手家に、この極限流のコブシ……打ち砕くことはできんゾ！」
グラント「我はグラント……力の殉教者なり……貴殿の持つ力……存分に披露されませいっ！」



グラント「フッ……極限流見事なり。が……残念ながらここに看板は無い」
マルコ「ワシは強い漢と闘えればそれで満足！ ゴチソウサマ！」

グラント「フフ……すごい漢よ……。さらば空手マン……さらばカイン！」

VS KAIN

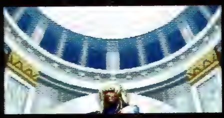




？「グラントが敗れるとは……奴の力は本物……という事か……それとも……？」
マルコ「貴殿がカイン殿……まるで子女の様ではないか……。イヤ、見た目に騙されてはならんぞ。柔よく剛を制すと申すからな」



カイン「ようこそ……私はカイン・R・ハインライン。亡きギース・ハワードの意志に従い、この街に暗黒をもたらす者だ」
マルコ「どういう事だ？」





カイン「……私はわかったのだ。弱者に対し寛容すぎる社会に未来はないと……。この街を腐らせぬ為にも無力な人間などいない方がよいのだよ！」



マルコ「クゥゥゥ……わからん！ もう一度説明しろ！」



カイン「フッ……ではわかりやすく……拳で教えてやろう」

ENDING

マルコ「ウオォォワシの勝ちだ！ これでリョウ総師に一歩近づけたぞ。デリーシャス！」





カイン「フッ……おかしな男だ……。一見……馬鹿に見えるのもそれほど純粋だという事か……君は素晴らしい漢なのだな……」
（崩れる宮殿）



カイン「さあ……ここは崩れる……。はやく逃げたまえ……」



マルコ「大会にも優勝できたし、久し振りに師匠にお会いするか！」
マルコ「……おや!?」
マルコ「……おかしいではないか！」



マルコ「コラァァァァァァァー！ ナゼ看板が掛かっておらぬかッ！」



マルコ「ハォッ!?」
マルコ「こ……これは……いったい、どうしたというのだ……」



「すいません……道場は今閉めてまして……」
マルコ「な、何故に閉めてる?!」
「……あっ……マ、マルコ師範っスか？ ……た……大変なんスよぉぉぉー！」
マルコ「何があったんだ？」



「……数日前のことっス……。例年どおりリョウ総師が修行の為に山ゴモリに出かけられたんスが……その時にあの男が来たんスよ」
マルコ「……あの男？」
「……ど、道場破りっスよ！ こいつがまた恐ろしく強くて……。道場にいた高段者全員が手合わせしたんスが……」
マルコ「ま、まさか……？」



「ええ、結局看板は奪われて……。その後、門下生達もここを見限って、次から次へとやめてしまったんス……」
マルコ「ウオォォォォォォ！」

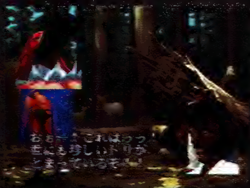


マルコ「こうしちゃおれん！ 総師が戻られるまでに道場破りを探し出し看板を取り返すのだ！ 行っくぞぉぉぉぉぉぉー！」
「ひぇぇぇぇぇぇぇー！」

GRIFFON ENDING STORY

どうも、マルコとおかしな因縁があるグリフォンマスク。しかし、エンディングのストーリーは至ってシリアス。熱いハートでカインの野望を打ち砕き、これからも子供達のヒーローとして戦い続けることをマスクに誓う。

vs MARCO

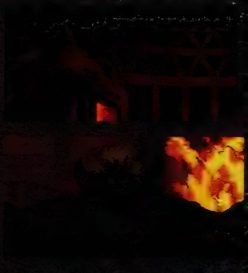


マルコ「おぉー！　これはっっ！　世にも珍しいトリがとまっているぞ!!」
グリフォンマスク「私はトリではない。グリフォンマスクだ」
マルコ「ワシはトリの唐揚げが大好物でな……じゅるっ」
グリフォンマスク「二度とその様な言葉を吐けないよう、料理してやろう」



グリフォンマスク「実にスリリングなファイトだった……」
マルコ「そこのトリ……ワシは決して諦めんぞ」
グリフォンマスク「……っ、ユ、ユーほどの格闘家ならば、いつでも戦おう。ただし、私の名はグリフォンマスクだ。さらば！　とうっ!!」

vs GRANT



グリフォンマスク「私は勇者グリフォン！　さあ、早くライトをつけたまえ！」
？「……いかに勇者を気取ろうと、しょせんはリングの上での話……。八百長のきかぬ我が闘技場に貴様の活躍の場などないわ！」
グリフォンマスク「残念ながらプロレスを理解して頂いてない様だ……。しかし応援してくれる子供達の為に、誤解は解いておこうか！」
グラント「我はグラント……力の殉教者なり……貴殿の持つ力……存分に披露されませいっ！」



グラント「馬鹿な……プロレスラーの耐久力がこれ程とは……」
グリフォンマスク「わかってくれたかな。ユーもナイスファイトだったよ」

グラント「グッ……我が命も尽きた……。さらばレスラー……さらばカイン！」

vs KAIN





？「グラントが敗れるとは……奴の力は本物……という事か……それとも……？」



カイン「……私は決断したのだ……この街を腐らせぬ為にも無力な人間などいない方がよいとな！　血で血を洗う恐怖の中にこそ人間の真実があるのだよ！」



グリフォンマスク「む……ユーがカインだな。しかし少しボリューム不足の様だ。もっと肉を付けたまえ！」



グリフォンマスク「……ユーは危険だ……私は全力をもってユーを倒す！」



カイン「……いきなり失礼な男だ。私はカイン・R・ハインライン。亡きギース・ハワードの遺志に従い、この街に暗黒をもたらす者だ」
グリフォンマスク「何だと？」



カイン「来たまえ……勇者グリフォン……お相手しよう！」

ENDING



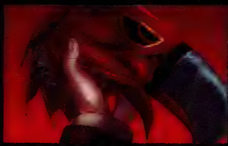
カイン「クッ……この私が……」
グリフォンマスク「大事なのは力じゃない、ハートだ！」



カイン「……フッ……ハートか……しかし、ハートだけでは解決できぬのも現実……。君は子供達にそれをどの様に伝えるのか……」
グリフォンマスク「…………」
（崩れる宮殿）
カイン「さあ……行きたまえ……勇者グリフォン……」



グリフォンマスク「私は勝った……。しかし、一度失われた栄光は戻らない……」



グリフォンマスク「もうこのマスクもいらない……。これからはヒーローではなく普通の男に戻るのだ……」

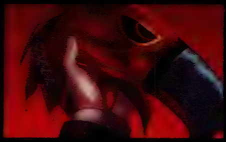
「よいしょ……よいしょ……」
グリフォンマスク「ん……？」
「ジャック、危ないわ！　戻りなさい」
「何言ってんだよ、母さん！　大会で優勝したグリフォンに比べれば、こんなの何でもないよ！」



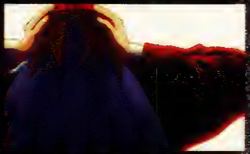
「僕はね……母さん……グリフォンの様になりたいんだ！　勇気ある、決して諦めない男になりたいんだ！」
「わかったから……はやく安全な所に行きなさい」



「ジャックは本当にグリフォンが好きなのね……」
「あったりまえさ！　僕のヒーローだもの!!」
グリフォンマスク「ヒーローか……」



グリフォンマスク「そうだ……このマスクは私なのだ……。これは昨日までの私であり明日からの私でもある……弱かったからこその今の強さなのだ！」



グリフォンマスク「もう……迷いはしない！　誰かが応援してくれる限り……私はグリフォンマスクであり続ける。いかなる時も……いかなる相手でも戦い続けよう！」

グリフォンマスク「このグリフォンのマスクに誓って！」

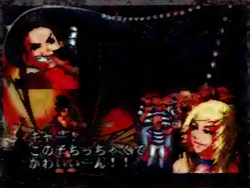


ENDING

HOKUTOMARU ENDING STORY

子供だてらに優勝を勝ち取った北斗丸。様々な戦いの中、ライバル達が少年に託したものは、少年の心を大きく成長させた。そして、意外というか、やっぱりというか、北斗丸の師匠はあの人だった。

vs JANET



ジェニー「キャー！　この子ちっちゃくてかわいいーん!!」
北斗丸「へ？　なんだこの姉ちゃん」
ジェニー「いい子、いい子、よしよしよし……」
北斗丸「あー！　もう!!　子供扱いするなっ。"にっぽんだんじ"をなめるなよ！」



北斗丸「へへんっどうだい！　オイラの実力わかったか!!」
ジェニー「ひっどーい！　女のコ相手に暴力振るうなんて一っ。しくしくしく……」
北斗丸「えっあっ……あのっ……お姉ちゃん？」
ジェニー「やーん焦ってるぅ、かっわいーい」
北斗丸「……もう……オイラ疲れたよ……勝手にして……」

vs GRANT



北斗丸「あらっあらららっ？　真っ暗になっちゃったよーっ」
？「小僧……貴様が勝者だとはな……。かような幼き身で勝ち抜けたとは正直、信じられぬが……」
北斗丸「へんっ！　そんなこと関係ないや！　男は"ふげんじっこー"だってお師匠が言ってたぞ！」
グラント「我はグラント……力の殉教者なり……その身に隠されし力……存分に披露されませいっ！」



グラント「馬鹿な……その幼き身で、何故……我を超えるか？」
北斗丸「ヘヘッ！　オッちゃんの力は大したもんだけどさぁ、ちょっと遅すぎなんだよね！」

グラント「フッ……言うではないか……さらば少年……さらばカイン！」

vs KAIN





？「グラントが敗れるとは……あの少年……子供だと侮れぬという事か……それとも？」
北斗丸「あれ……兄ちゃん誰？　あ……でも人に名前を聞く時は、まず自分からだっけ？」



カイン「……私はわかったのだ。弱者に対し寛容すぎる社会には未来はないと……。この街を腐らせぬ為にも無力な人間などいない方がよいのだよ！」



カイン「初めまして……私はカイン・R・ハインライン。亡きギース・ハワードの遺志に従い、この街に暗黒をもたらす者だ」
北斗丸「へっ？　……何？」



北斗丸「……何いってんだよ……？　眠くなってきちゃった……」

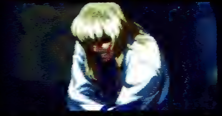


カイン「フッ……それならば……その身で理解するがよい」

ENDING



カイン「こんな子供に敗れるとは……この私が慢心したというのか？」
北斗丸「兄ちゃんは、ちょっと小難しく考えすぎたよ！　もっと気楽に生きなくちゃさあ！」



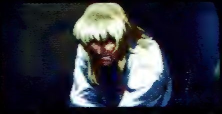
カイン「だが少年……忘れるなよ……生きるとは常に選択を強いられるという事だ……。気楽に生きるのも結構だが……決して後悔だけはせぬ様にな……」



北斗丸よ……私は山を下りてからのお前をずっと見ていた……



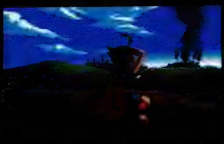
これからはお前を弟子としてではなくライバルとして見よう……。そしていつの日か私を超えたならばこれ以上の喜びはない……



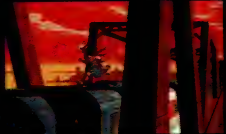
カイン「……よく……見ておけ……戦いに敗れるとは……こういう事だ」
（崩れる宮殿）



お前はこの戦いで様々なものに出会い……そしてより強くなった事だろう……

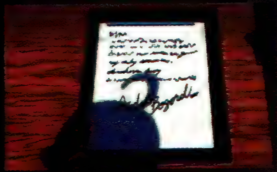


北斗丸「なんとか逃げれたけど……もう疲れちゃった……お山に帰ろっかな……」



もう不知火流忍術の使い手として恥ずかしくない
北斗丸よ……これで私は安心してお前のもとを離れられる……

「それでは体に気をつけて。北斗丸へ……アンディ・ボガード」



FREEMAN ENDING STORY

ENDING

vs KEVIN

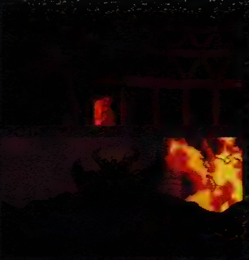


ケビン「その長髪は……っ！　おい、貴様ッ！　一年ほど前、黒人警官を殺さなかったか？」
フリーマン「ククク……あの男は実に幸せな召され方だった……」
ケビン「クッ、やはり貴様か！　見てろよ、マーキー。ここでカタキを獲ってやる！」



ケビン「く……っ馬鹿な!?　今の俺では敵わないのか……」
フリーマン「なかなか楽しかった……。今日は召さずにおいてやろう……」
ケビン「くっ……待ってろ！　いつか必ずタイホしてやる……！」

vs GRANT



フリーマン「闇が覆う……か……」
？「己が快楽ゆえ戦いを望むか……しかし狂気に心乱す貴様に、この我を倒す事ができるものか……」
フリーマン「……クク……さて……？」
グラント「我はグラント……力の殉教者なり……貴殿の持つ力……存分に披露されませいっ！」



グラント「クッ……そうだったのか……格闘が持つ破壊という一面……。それを最大限に引き出せるのは狂気に身を灼く者……」
フリーマン「貴様には……もう飽きた……召されろ……」
グラント「カインッ……無念だ！　……ウガァァァァッ！」

vs KAIN

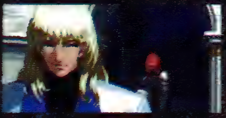




？「グラントが敗れるとは……奴の力は本物……という事か……それとも……？」
フリーマン「キサマが……カインか……どうやら……楽しめ……そうだ」



カイン「……私はわかったのだ。弱者に対し寛容すぎる社会に未来はないと……。この街を腐らせぬ為にも無力な人間などいない方がよいのだよ！」



カイン「生と死のハザマに生きるか……なんと空虚なのだ……。が……何処までも自分の保身しか考えぬ臆病者よりましか……」
フリーマン「……キサマは……何を……考えている？」

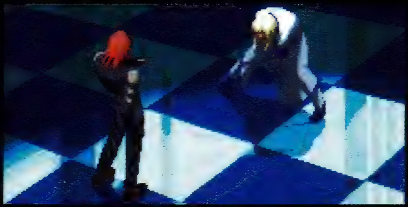


フリーマン「……ゴタクはいい……さあ……始めようか……」



カイン「どうやら刹那的にものを考えるキライがあるようだ……。それが私にも通じるか……試してみたらどうかね」

ENDING



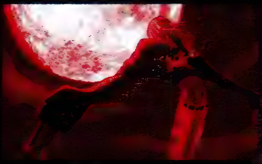
カイン「……なる程……刹那的ではあるにせよ……戦いの中に見出しているものに偽りはない……のだな……」
フリーマン「…………」



カイン「しかし……貴様のその目……どこまでも暗い闇ばかり……た……」
（崩れる宮殿）



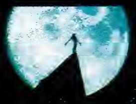
「警部……本当によろしいのですか？」
「俺が自分の責任でやることだ……。奴一人の仕業で俺は多くの部下を失った……これ以上ヤツをのさばらせておく事はできんッ！」



「川に落ちたぞ！　探せーっ!!」



カイン「……さらばだ……」





「撃てーっ！」



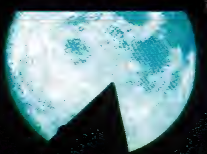
「どうした？　捜索にいつまでかかっている？」
「それが警部……死体が見つからないのです！」
「何だと？　そんなはずはない。捜査を続行しろ！　念入りにだ！」



「射撃班が標的をフリーマンだと確認しました……」



「馬鹿な……ヤツは何処へ……？」

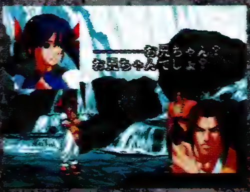


実はマーキーの父親をその毒牙にかけた張本人だったフリーマン。狂気の果てに全てを破壊し、警官隊の狙撃を受けた後、川の中に忽然とその姿を消す……。その心は最後まで闇のままである……。

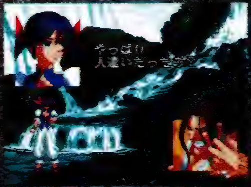
HOTARU ENDING STORY

行方不明の兄を捜し続けるほたる。果たして牙刀は、本当にほたるが探し求める兄なのだろうか。それぞれの事情、それぞれの思いを胸に、再び道を分かつ二人。しかし、分かり合える日はいつか来るはず。

vs GATO



ほたる「…………お兄ちゃん？　お兄ちゃんでしょ？」
牙刀「人違いだ。俺は貴様など知らぬ」
ほたる「……ウソ！　この子がなつくの、お兄ちゃんだけだよ！」
牙刀「下らぬ話は終わりだ……。始めようか」



ほたる「やっぱり人違いだったの？」
牙刀「敗者に用はないだろう。さらばだ……」
ほたる「あの人……。全然ダメージを受けていない……。ま……まさか……わざと負けてくれた？」
ほたる「待って！　聞きたい事があるの！」

vs GRANT



ほたる「お兄ちゃん？　どこ？　ハッ……そこに誰かいるの？」
？「……かような娘が勝者とは……。兄を思う一途な心がこの娘に力を与えた……というのか？」
ほたる「……もしかしてこの大会の主催者さん？　お願い……聞きたいことがあるの！　出てきて！」
グラント「我はグラント……力の殉職者なり……貴殿のその心……存分に披露されませいっ！」



グラント「貴様の兄ならこの先だ……急ぐがよい……」
ほたる「ありがとう……あの、私……」

グラント「……礼などいらぬ……我にとって強者こそが真実……さらば少女……さらばカイン！」

vs KAIN





？「グラントが敗れるとはな……。あの少女……見た目以上にしたたかな様だが……さて……？」



カイン「いや、言わせて頂こう！　あれは戦いの中にしか生きられない男の目だ……。なにより私は闘争の中にこそ人間の真実を見ているのだ！」



ほたる「あなたがカインさん……？　教えて！……お兄ちゃんは何処？」



ほたる「……嘘よ……だってお兄ちゃん教えてくれた……。この世界で人ほど寂しがり屋な生き物はいないんだって……」



カイン「あの男の事か……ふむ……。しかし……どうであろう？　君が探した所で奴は二度と戻らぬのではないかな？」
ほたる「そんな事！」



カイン「戯れ言を……ならばこの拳で……真実を教えてやろう」

ENDING



カイン「この私が敗れるとは……？」
ほたる「……あなたは間違ってる！　どんなに強がっても人は優しさを求めるものなんだよ……」

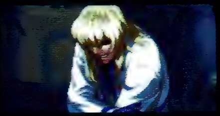


ほたる「……バカッ！　バカバカバカッ！」

ほたる「あの日……お兄ちゃんに何があったのか知らないわよ……だけど……だけど私達……」

ほたる「たった二人っきりの兄妹じゃない！」

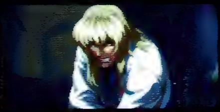
牙刀「……あいかわらず……か」



カイン「フ……しかし少女よ……人は重要な選択を迫られた時……大切なものを捨てねばならぬ事もあるのだ……」
(崩れる巨躯)



ほたる「お兄ちゃん!?」
ほたる「お兄ちゃん……だよね？　間違いないよね？」



カイン「……そのような目をするな……誰かを思い出すではないか……」



牙刀「……貴様……しつこいぞ……」
ほたる「お兄ちゃん……どうして……？　なんで出ていっちゃったの？　お母さんが死んだ日……何があったの……ねえ、お兄ちゃんっ!?」



ほたる（えっ……今の……？）
牙刀「場がしらけた……今日は殺さずにおいてやろう……しかし……次はないと思え……」
ほたる「…………お兄ちゃん……」



牙刀「おちたか……所詮はその程度の男だったか……」



牙刀「くどいッ！」



ほたる「……きっといつか……」

GATO ENDING STORY

カインを倒した牙刀の前についに現れた憎むべき父。しかし、実の父であるはずの男は、傷ついたカインを助け、牙刀の光を奪う。実は、物語の最も中心にいるのは、ほたると牙刀の一家なのかも知れない。

ENDING

vs HOTARU



ほたる「…………お兄ちゃん？　お兄ちゃんでしょ？」
牙刀「人違いだ。俺は貴様など知らぬ」
ほたる「……ウソ！　だって、この子がなつくのお兄ちゃんだけだよ！」
牙刀「下らぬ話は終わりだ……始めようか」



ほたる「やっぱり、貴方はお兄ちゃんだわ。だってその技、お兄ちゃん以外には使えなかったもの」
牙刀「偶然だ……それ以上でも、それ以下でもない」
ほたる「……わかりました。でも、もし……。もし……お兄ちゃんに会ったら伝えて下さい。私はいつまでも待っている……と」

vs GRANT



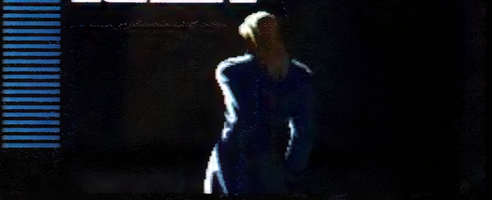
牙刀「……この闇を覆う闘気……。なるほど……貴様が全ての元凶か」
？「我が存在に気付くとは……ここまで勝ち抜けたのも、まぐれではない……という事か」
牙刀「その通り……そして貴様の命運もここで尽きるのだ」
グラント「我はグラント……力の殉教者なり……貴殿の持つ力……存分に披露されませいっ！」



グラント「グッ……修羅と化した我を更に上回るとは……ッ!?」
牙刀「下らぬ余興はもう終わりか？　ならば……そろそろ死ね！」

グラント「……カインッ！」

VS KAIN





？「グラントが敗れるとは……奴の力は本物……という事か……それとも……？」
牙刀「……貴様がカインだな……一体何を企んでいる？」



カイン「では……君は感じないのか？　何の目的も持たず日々を無価値に過ごす今の社会……。人が“生きる”とはもっと創造的であるべきじゃないか？　私はこの街を完全に独立化させ、力で力を統べる街を創造するのだ」



カイン「フッ……企む？　これは正当なる行為なのだよ……」
牙刀「自分で正当とは……笑わせる」



牙刀「下らんな……気に入らなければ、ぶったおす……。ただ、それだけの事ではないか……」



カイン「フッ……威勢がよいな……ならば……その生き方、貫いてみせたまえ」

ENDING



カイン「この私が敗れるとは……？」
牙刀「……貴様ごときの腕でこの俺に勝とうなど……10年早いわ！」



カイン「……確かに……君は勝者だ……」



カイン「何故、私を助けた？」
謎の男「おまえは面白い男だ……ここで死なせるのは惜しい……」



謎の男「ここも崩れる様だな……行くぞ」
牙刀「まっ……待て！」
謎の男「牙刀よ……今のお前は、まだ未熟……。悔しければ強くなれ。俺を超える程にな……」
牙刀「待てっ……待ちやがれ！　待つんだ……親父……ッ！」



カイン「ここまでか……さあ早く殺すがよい……」
牙刀「それは良い心掛けだ……覚悟！」
謎の男「キェェェー!!」

牙刀「完全に気配がなくなったか……。確かに俺が甘かった様だ……。しかし、それもこれで最後！　俺はこれから真の修羅となろう。そして……ッ！」



牙刀「何ッ……視界が！」
謎の男「相変わらず未熟な男よ……」
牙刀「その声……貴様……まさか！」



牙刀「俺の光を奪った事を後悔させてくれるわ！」

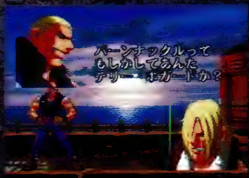
KEVIN ENDING STORY

勘違いしたまま、前大会優勝者のテリーに挑んで倒すとは、ケビン侮りがたし。しかし、結局ケビンのストーリーでは、マーキーの父親の仇に会えないまま。それはフリーマンのストーリーで明かされるのだ。

vs TERRY



ケビン「見つけたぜ……この長髪野郎！　何故マーキーの親父を殺した？」
テリー「何だよ？　やぶからぼうに……俺は知らないぜ」
ケビン「ちっ、シラをきる気か？　なら、力づくでも吐かせてやる！」



ケビン「バーンナックルって……。もしかしてあんたテリー・ボガードか？　いや、すまねぇ……まーた、早とちりしちまった」
テリー「どうやらゴカイはとけたようだな。で、そのマーキー君は何処行ったんだ？」
ケビン「さっきまでそこにいたはずだが……？　まさか!?　わりぃ、テリー！　ちょっと俺、行くわ」

vs GRANT



ケビン「マーキー……ちくしょう！　……何処に行っちまったんだ……」
？「フ……それがここまで勝ち進んで来た者のセリフとは……。さしもの傭兵も子供の前では父親になりおる……」
ケビン「おい！　そこの野郎！　マーキーを何処へやりやがった！　吐かねぇと痛い目見るぜッ！」
グラント「我はグラント……力の殉教者なり……貴殿の持つ力……存分に披露されませいっ！」



グラント「ク……やるではないか……」
ケビン「さあ、答えろ！　マーキーは何処だ？」

グラント「グッ……貴様の子供なら、カインが……知っているはずだ……さらば……だ……」

vs KAIN





？「グラントが敗れるとは……奴の力は本物……という事か……それとも……？」
ケビン「……てめぇがカインか……。マーキーの居場所を教えるなら、特別に今日は見逃してやるぞ！」



カイン「……ほう警察の犬か……。私はカイン・R・ハインライン。亡きギース・ハワードの遺志に従い、この街に暗黒をもたらす者だ」
ケビン「何だと!?」



カイン「……私は決断したのだ……この街を腐らせぬ為にも無力な人間などいない方がよいとな！　血で血を争う恐怖の中にこそ人間の真実があるのだよ！」



ケビン「てめぇ……どうやら俺に手柄をたてさせてぇらしいな……」



カイン「さあ……私は逃げたりはしない……見事捕らえてみせたまえ！」

ENDING



カイン「この私が負けるとは……」
ケビン「これが最後のチャンスだ！　答えろ！　マーキーはどこだ？」



カイン「……君は彼のことを心から……心配しているのだな……。……安心しろ……あの子なら無事だ……」
ケビン「……それて居場所は……？」
（崩れる宮殿）
カイン「あの子なら……ここから……の下に……」
ケビン「マーキー、どこだマーキー。えーい放せテリー!!」
テリー「待てケビン！　今戻ったら死ぬぞ！」
ケビン「マーキーッ!!!」



ケビン「どういう事なんだマーキー。カタキを討つまでは俺達はチームだって言ってたじゃないか……」
テリー「……」



ケビン「なのに……おいマーキー！　一人じゃ仇はとれねーだろ!?　オイッ」



テリー「……ッ！」
テリー「……フッ」
ケビン「テリー……てめえッ！」



ケビン「一体、何がおかしいってんだ!?」
テリー「だってよ……」



ケビン「ん……？」



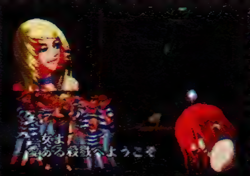
マーキー「ZZZ……ZZ……」
ケビン「………………」



ケビン「……コラッ、マーキー！　起きろォ!!」
マーキー「な……なんだよォケビン」
ケビン「……バカヤローがっ！」
マーキー「いたっ痛いっては！　ケビン！」

JENET ENDING STORY

vs FREEMAN



フリーマン「……女よ、愛ある殺戮へようこそ」
ジェニー「な……何よーん!? や、やる気ぃー?」
フリーマン「何を怯えている……。ククク……心配するな……」
ジェニー「ヒィッ! こ……こうなったら殺るしかないわ……っ。カ、カマーン、いらっしゃーい」



ジェニー「はぁっはぁっ……やったわ……」
フリーマン「貴様は素晴らしかったぞ……」
ジェニー「なーに言ってんの。破いたドレス弁償してよね! それじゃあね、バッハハーイ!」

vs GRANT



ジェニー「いやーん真っ暗ー! でもお宝がありそなヨカンよん」
?「女ながらしたたかな奴だ。しかし……その細腕では余りに貧弱……ここらで退散した方が身の為だ……」
ジェニー「あぁーら……黒幕さんのご登場のようね……。どうやらホントーにお宝を期待できそうだわーぁ」
グラント「我はグラント……力の殉教者なり……貴殿の持つ力……存分に披露されませいっ!」



グラント「……グッ……見かけによらずやるではないか……」
ジェニー「あんたも見かけによらず大した事ないわね—」

グラント「フッ……言うではないか……さらば女……さらばカイン!」

vs KAIN

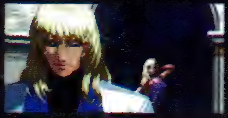




?「グラントが敗れるとはな……あの女性……見た目以上にしたたかな様だが……さて……?」



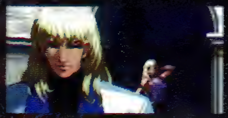
カイン「何の目的も持たず日々を無価値に過ごす今の社会……。人が"生きる"とはもっと創造的であるべきじゃないか? 私はこの街を完全に独立化させ、力を力で統べる街を創造するのだ」



ジェニー「あんたがカインね? フフ……キレーな顔しちゃって……ホントは裏で汚いコトやって、私腹を肥やしてるんでしょ?」



ジェニー「……このセカンドサウスを独立化ですって? ……あんた……本気なの?」



カイン「私には目的があるのでね、金はその為の手段に過ぎない……」
ジェニー「……ふーん目的ね? 一体、何だっていうのさ?」



カイン「さあ……君の生き様を……見せたまえ」

ENDING



カイン「クッ……私の負けか……」
ジェニー「あんた……考え過ぎよん。楽しく笑って過ごせるなら、それはそれでいいじゃん?」



カイン「フ……成る程……君は素直だな。チャラチャラしている様に見えるが、実に澄んだ目をしている……」
ジェニー「…………」
(崩れる宮殿)

カイン「……そんな顔をするな。さあ……私はここまでだ……」
ジェニー「はやく逃げて……! はっ、あんた……まさか!? ……死ぬ気?」



ジェニー「あれ、ここは?」
「マジやはかったっスよ! あっしらが駆けつけてなきゃー、死んしまってた所でさァ!」



ジェニー「あんた達ぃ……私が一体何の為にしんどい思いをしたと思ってんのー!」

ジェニー「どうやら借りが出来たみたいね……」
「何言ってんすか?」
「艦長の為ならこれくらいさぁ」
ジェニー「私の他にもう一人、男がいなかった?」
「え……艦長一人だけでしたっスよ?」
ジェニー「そう……ならいいんだ……」
ジェニー「ところであんた達……肝心のお宝は?」



ジェニー「バカー!!」
「ひー、お助けー!!」

ジェニー「…………」



「……う……」
「……ちょう……」
「……艦長!」
ジェニー
「……あ……」



「いやーそれがでさぁ……皆、艦長を助けるのに必死で……」
「おいてきちまったんスね、これが」



ジェニー「ほんと……バカ」

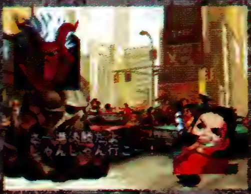
ジェニーとカイン、普段は隠されたそれぞれの優しさ、そして悲しみ……。ジェニーが最後に呟いた言葉は、誰に向けられたものだったのか。ところで、リーリンナイツの犬、いい味出しすぎだと思われる。

ENDING

GRANT ENDING STORY

残り少ない自分の命を、カインの理想実現へと捧げ、拳を振るうグラント。彼がカインの中に見る夢とは……。そして、カインの独白の中にある「あの頃の」姉上という言葉……。謎はまだ解けない。

vs HOKUTOMARU

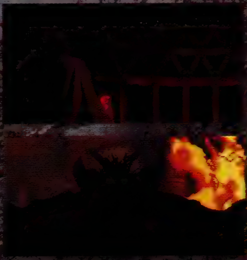


北斗丸「さー準決勝だよ。じゃんじゃん行こー！」
グラント「ほう、幼いな……我も子供の頃から戦ってきた。が……我にとって戦いはゲームではなかった……」
北斗丸「へ？　……何？　何言ってんだよ？」
グラント「戦いこそ人間の真実！　それを思い知らせてくれるわ」



北斗丸「う……オイラじゃ勝てないのか……？」
グラント「あがくのだ！　今日を勝てぬ者に明日はない」
北斗丸「オッちゃん……なんかお師匠みたいだ……」
グラント「……長話をしすぎたわ。さらばだ小僧……」

vs GRANT



グラント「いでよ……我にすり替わりし者よ……」
影グラント「ほう……戻ってきたか……。が……すでにカインは我が手中。貴様を始末すれば全てが終わりだ！」
グラント「貴様ごときに我らが夢……潰させはせぬわ！」
影グラント「我はグラント……力の殉教者なり……貴殿の持つ力……存分に披露されませいっ！」



影グラント「これが真の暗黒空手……人を超えた拳か……！」
グラント「そう……影である貴様などに使える技ではないわッ！」

影グラント「確かに我は影……しかしそれ故誰より貴様を知っている。その消えそうな命の灯火もな……」

vs KAIN



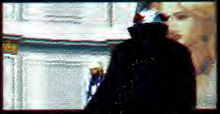


？「……姉上……あれから何年経ったのか……しかし……」
グラント「お前が感傷にひたるとは珍しいな……何かあったのか？」



カイン「いや……何でもないのだ……ただ、久しぶりに姉上に会いたくてな……。そう……あの頃の姉上に……」
グラント「…………」

カイン「グラントよ……思い出すな……姉上とグラント、そして……俺……。今こそあの時の約束を果たす時。一緒に行こうグラント！　これからも……俺と共に」



グラント「……カインよ……お前は何があっても理想を追い続けられるか……？」



カイン「どういう事だ……？……そうだったな……俺達の間に言葉は不要……では、行くぞ！」

全キャラ共通デモ



グラント「クッ……我に残されたる命よ……まだだ……また消えるな……」
グラント「クッ……ウォォォォォォオーッ」
グラント「時間が足りぬ……早く来い……強者よ……」

ENDING



グラント「俺に負けるとは珍しいではないか……考え事でもしていたのか？」



カイン「いや……グラントよ……もう少しだ……もう少しで理想が実現する……何があろうとついてくるのだ！　二人でなくては意味がないからな」
グラント「…………」



「なっ、何者っ!?」
「あっ、お……お前はっ！」
「キャァァァーッ」
「グェェッ」
「ヒッヒィィィッ……」



グラント「そうか……知っていたか」



「いつまであの若造をのさばらせておくつもりだ？」
「安心しろ……手は打っておいた……そろそろ奴もこの世とおさらばしてるだろうよ」



カイン「もうよいグラント、後は俺がやる……」
グラント「そうか……ならば俺はこれで……」



カイン「体をいたわってやれ」
グラント「！」

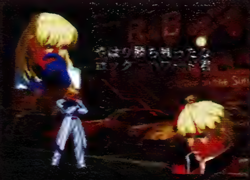


カイン「……済まぬとは言わぬ……だが必ず俺達の夢を実現しよう」
グラント「それでいい……俺の命はお前に預けた……」
グラント「我が親友（とも）よ……」

KAIN ENDING STORY

組織内にも裏切りが。組織の頂点に君臨しているはずのカインとグラントも、孤独な立場なのであろうか。そして、二人をここまで強く結びつける過去とは、果たしてどんなものなのだろう？

vs ROCK



カイン「やはり勝ち残ったな……ロック・ハワード君。私はカイン……この街に暗黒をもたらす者だ。君は私と共に、亡きギースの覇業を成し遂げるべきだ」
ロック「俺は親父とは違う！　そんなもの、この拳で潰してやる」
カイン「仕方がないな。力ずくというのも悪くはない！」

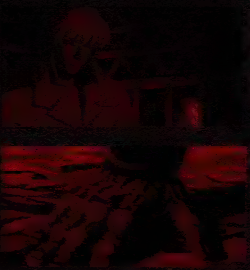


ロック「クッ……なんと言われようとかわりはない……」
カイン「ふむ……君の母が生きていると言ってもかね？」
ロック「今何と言った？　母さんが……生きている?!」
カイン「良い返事を期待しているよ……ロック君」

vs GRANT



カイン「ここに来るのも久しいな……昔はよく手合わせをしたものだが……グラント……？」
グラント「……カインよ……お前は何があっても……たとえ独りになったとしても……理想を追い続けられるか……」
カイン「……どういう意味だ？」
グラント「お前が俺すら倒すことができなくば……夢は絵に描いたものでしかないだろう……」
グラント「お前が理想を実現できる力を持っているか……俺がこの拳で確かめてやるわ！」



グラント「何故だ？……何故全力を出さない……？」
カイン「……今日はここまでにしよう。これ以上は何の意味もない」

グラント「フッ……まさか全てを知っていたとはな……さすがだ……友よ……」

vs KAIN





？「……奴が帰って来たか。しかし……もう遅い……遅すぎたのだ……」
カイン「……そろそろ役者の交代だ。私の留守中、迷惑をかけたな我が"影"よ……」



影カイン「………………残念だが……この席を君に返すつもりはない……」
カイン「何だと？」



影カイン「人間は所詮独り……理想の為には怜悧でなければならない……が……君は愛する人に優しすぎる。情に流されてしまうような人間に、夢は描ききれないのだよ」



カイン「フッ……残念だが……君が私に似ているのは姿だけだったようだ……」



カイン「他人にすり替わるというのは己を持たぬという事……それを思い知るがいい！」

ENDING



影カイン「まさか……これ程までとは……私の方が甘かったというのか……？」
カイン「馴れ合いは好まぬが……全てを否定し、排除するだけでは人も力も動かぬのだよ……」



影カイン「クッ……どうやら私は勘違いをしていたようだな……。君ならば……夢を実現することが……できるだろう……」
影カイン
「……そろそろ……別れのようだ……私は闇に帰ろう……」



「いつまであの若造をのさばらせておくつもりだ？」
「安心しろ……手は打っておいた……そろそろ奴もこの世とおさらばしてるだろうよ」



「なっ、何者っ!?」
「あっ、お……お前はっ！」
「キャァァァアーッ」
「グェエッ」
「ヒッヒィィィッ……」



カイン「もうよいグラント。後は俺がやる……」
「なっ……貴様はカイン!?何故ここが？？？」
カイン「貴方の客人は実に面白い事を話してくれましてね……とても興味深い内容でした」
「そっ……それで……？」



カイン「礼はキチンとしないと……特にあなたには世話になりましたからね……」
「うっ……うわぁぁぁーっ！」

開発者インタビュー

&SECOND SOUTH 全マップ

PART 2

→以下、PART1(P 20)からの続き

Q5

この新世代の「餓狼」に登場するキャラクターや世界、及びストーリーなどを構築するにあたって、どういう方向性で制作されたのですか。また、それはうまくいったと思いますか。

A5

より多くの人に受け入れてもらえる世界観、というのがあるんですが、格闘ゲームにおいて世界観というのは、主人公がその大部分を担っていると思うんです。

今回でいうならロックです。ロックのような奴がいてもおかしくない、またいなければならない世界というのを第一に気をつけました。ライフゲージのデザインから、せりふ回し、ゲームのテンポまで、ロックの性格なり、ビジュアルなり、背景がすべての基本となっています。ロックが主人公でなければ、ジェニーなんて出せないでしょ？

そこに今までとの差別化を明確にするために、テリーのデザインを変えたりしました。"ああ、テリーが肩を出さない世界なんだ"というわけです。
アンケートを読む限り、おおむね成功したんじゃないでしょうか？

Q6

ユーザーに向けて、気になるこれからのストーリー展開を含めた今後の抱負を聞かせください。

A6

今後の展開ですが、もし続編があれば、牙刀の親父等も含めたすべての前フリに決着を付けようと思います。ロックはこのまま悪の道にいくのか？　テリーのもとにかえってくるのか？　ラオはプレイヤーになれるのか？など、期待してください。

Q7

最後に、開発のみなさんからこの本を読んでいる読者、およびプレイヤーへ一言メッセージをお願い致します。

A7

すべてのキャラをしゃぶり尽くすように遊びまくって、新たに生まれてきたキャラクター達を応援してやってください。

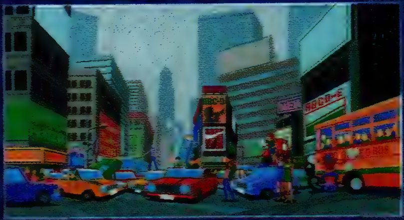
マルコで「J強パンチ→屈み強パンチ→虎砲BR→暫烈拳カス当たり→龍虎乱舞Lv4」を決めてください。

p.s.今回もネット上で様々なデマが飛び交いました。裏ロックとかギースとかです。見間違えならまだしも、あまりに多くの一般ユーザーを惑わすような意見が多数ありました。お願いですからやめてください。あと、荒らしもやめてね。

・インタビュー回答：Y．ODA (SNK)
・インタビュアー：FRS-N.O (ARCADIA)



5 PHILANTHROPY BELFRY
(ほたるステージ)



9 5th Ave .& 2nd st.
(北斗丸ステージ)



12 S.S.P. MANEUVER FIELD
(ケビンステージ)



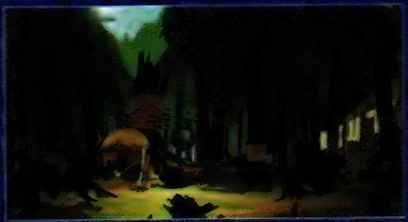
6 BARBAROI FALLS
(牙刀ステージ)



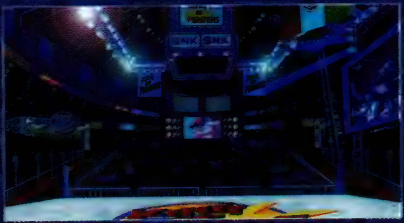
10 SLAM "FREE FIELD"
(フリーマンステージ)



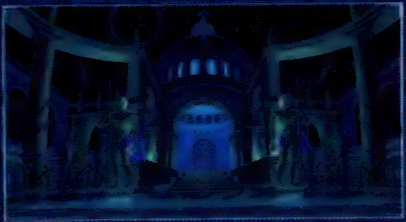
13 DARK PALACE BASEMENT
(グラントステージ)



8 SARAH FOREST
(マルコステージ)



11 UNIVERSAL ARENA
(グリフォンマスクステージ)



13 DARK PALACE DONJON
(カインステージ)


BEAT BY
CHALLENGER
GUARD CANCEL

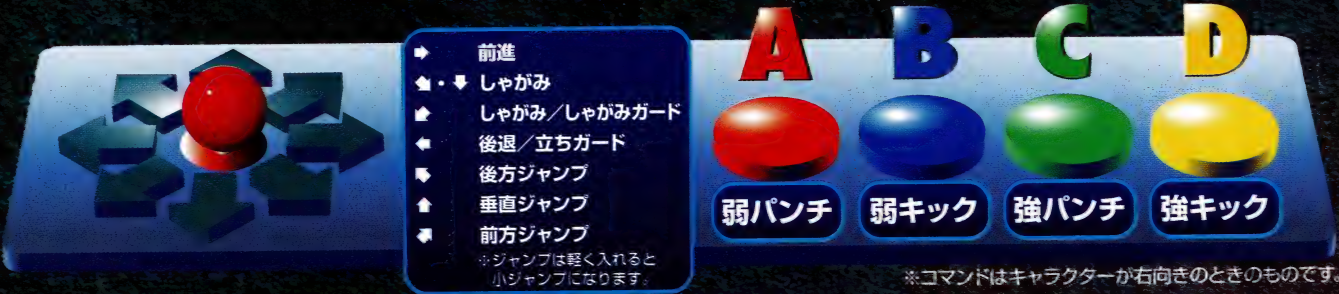
SYSTEM

新たなる『餓狼』の世界を楽しむために……

基本操作

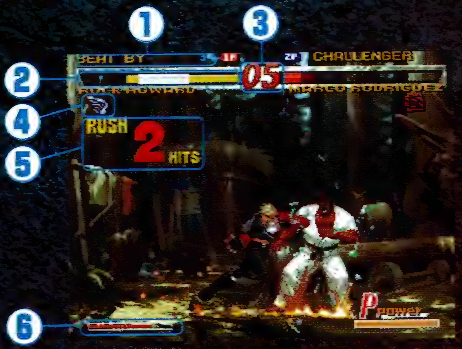
システムが大幅に変更された『餓狼』の操作方法を伝授!!
初めての人はまずここから、遊んだことのある人もおさらいしておこう。

レバー&ボタン操作



※コマンドはキャラクターが右向きのときのものです。

画面の見方



①連勝数／得点／タイム
対人戦では連勝数、対CPU戦では得点、サバイバルモード（下記カコミを参照）ではタイムが表示される。

②ライフゲージ
残り体力を表すゲージ。色の違う部分はT.O.P.エリアで、ライフゲージの端がこの部分にかかっている間はT.O.P.状態となる（P97参照）。

③残り時間
時間切れになった場合は、その時点で残り体力の多いほうが勝ちとなる。

④勝利マーク
獲得ラウンド数をカウントするためのマーク。形状はキャラによって異なるが、対人戦で10連勝以上すると、どのキャラでもカップの形になる。

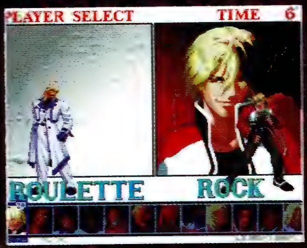
⑤各種メッセージ
連続技のヒット数やカウンターで技をくらったことなどを知らせるメッセージ。

⑥パワーゲージ
超必殺技や潜在能力の使用に必要なゲージ。2本まで溜めることができ、1本溜まるとS.POWER、2本溜まり切るとP.POWERと表示される。

EXTRA GAME MODE

ルーレットセレクト

キャラセレクト画面でスタートボタンを押しながら決定すると、試合ごとにキャラがランダムで変化する「ルーレットセレクト」になる。

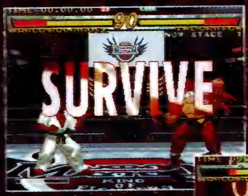


全14キャラの中からランダムで選ばれる。いろんなキャラをやりたい気分なら迷わずコレ!?

サバイバルモード

ゲージ1本ぶんの体力と90カウントの残り時間を与えられ、1ラウンド制で全14キャラが登場するCPU戦を勝ち抜いていくモード、それがサバイバルモードだ。体力や残り時間はステージ間で持ち越されるが、相手に攻撃をヒットさせた時に出現する「お助けアイテム」を取ることによって回復させることができる。

選択方法は「クレジット投入後、ABCDを押しながらスタートボタン」というもの。ルーレットセレクト、グラント、カインは選べないので、そのほかのキャラでチャレンジしよう。



ナレーションや画面構成が若干変化。得点ではなくタイムが集計されるので、クリアできるようになったらタイムアタックに挑もう。



Lは体力、Tは残り時間、Pはパワーゲージが回復。相手にも効果があるので素早く回収したいが、マイナスアイテムのドクロには注意。

特殊操作一覧

ブレーキング

P96へGO!

特定の必殺技中にAB同時押し

各キャラが最低1つは持っている「ブレーキング対応技」は、出したあと特定のタイミングでABを同時に押すと、技動作を途中で止めることが可能。ほとんどのキャラは、ほかの技での追撃を狙えるようになる。



例えばマルコ。ブレーキング対応技の虎咆は、跳び上がる前の攻撃で止められるので……、



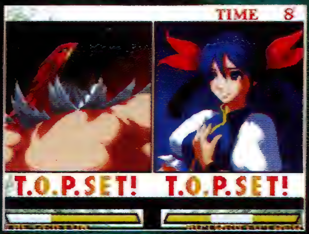
吹き飛んだ相手に極限虎咆などさまざまな技を決められる。かなりの破壊力だ。

T.O.P.アタック

P97へGO!

T.O.P.状態でCD同時押し

自キャラの体力ゲージが「T.O.P.エリア」にさしかかると、自動的に「T.O.P.状態」が発動。発動中はCD同時押しで「T.O.P.アタック」を出せるほか、攻撃力アップ、体力が徐々に回復、といった効果も得られる。



「T.O.P.エリア」は試合開始前に設定。最初、中間、最後の3ヶ所から好きな場所を選ぼう。



「T.O.P.状態」限定の必殺技といえる「T.O.P.アタック」。全体的にガードクラッシュ値高し。

ジャストディフェンス

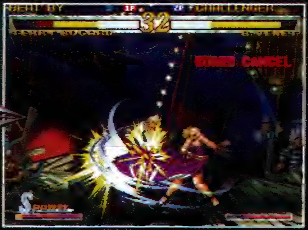
P98へGO!

相手の攻撃を引きつけて←or↙

相手の攻撃をノーガード状態で待ち受け、当たる寸前にガードすると「ジャストディフェンス」が発動。体力回復、ガード耐久値が減らない、ガード硬直の短縮、ガードキャンセルが使用可能、といった効果があるぞ。



相手の攻撃を引きつけてガードすると、特殊なガード「ジャストディフェンス」が発動。



直後にコマンドを入力すれば、ガード硬直をキャンセルして必殺技などを出せるぞ。

超必殺技&潜在能力

パワーゲージ一定量以上で所定のコマンドを入力

「攻撃をヒットさせる」「必殺技を出す」「攻撃を受ける」などの条件を満たすと、画面下部のパワーゲージが増加。パワーゲージは2本までストックでき、1本消費で超必殺技を、2本消費で潜在能力を使うことが可能。



パワーゲージの溜まる条件はさまざま。増加量が特に多いのは「必殺技を出す」。

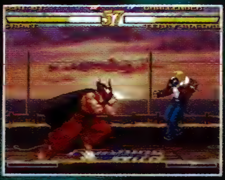


パワーゲージの使い道は超必殺技&潜在能力のみだが、どの技も強力なので超重要だ!!

ダッシュ／バックダッシュ

P106へGO!

ダッシュ：→→
バックダッシュ：←←



素早く→→でダッシュ、←←でバックダッシュする。ダッシュはレバー→入れっぱなしで持続させられるキャラもいる。

投げ／投げ抜け

P106へGO!

投げ：近距離で←or→＋C
投げ抜け：投げられた瞬間に←or↖or↑or→＋CorD



投げは入力した瞬間に決まるので使い勝手がよい。ただし、技の動作中に投げを決められない限り投げ抜けが可能。

避け攻撃

P105へGO!

上段避け攻撃：立ち状態でAB同時押し
下段避け攻撃：しゃがみ状態でAB同時押し



上段避け攻撃は出始めが上半身無敵、下段避け攻撃は動作中下半身無敵。相手の技を避けつつ攻撃することができる。

ダウン回避

P102へGO!

ダウンの瞬間に攻撃ボタン



Aは前転・小、Bは後転・小、Cは前転・大、Dは後転・大。投げ技や超必殺技をくらったあとなど、使えない状況も。

フェイント技

P107へGO!

→or↓＋AC同時押し



必殺技などの出始め部分だけをおこなう、攻撃判定のないフェイント動作。各キャラが→と↓の2種類を持っている。

挑発

スタートボタン



各キャラ独特のアクションで相手を挑発。連勝おめでとうシステム（P110参照）がONの時以外は何の効果もない。

SYSTEM

SYSTEM

浮かせて連続技!
ブレーキング

ブレーキングによる連続技は『餓狼』の華だ。
もちろん連続技以外にも使っていくことができるぞ。

TEXT：珈琲ふりーく

連続技や固めに大活躍

特定の必殺技を途中で止めて、後半部分を出さないようにすることができる「ブレーキング」。連続技や連係のバリエーションが広がる重要なテクニックなので、しっかり理解しておこう。キャラや状況にもよるが、慣れてしまえば意外に簡単なのだ。

ブレーキングのメリット

ブレーキングにはさまざまな用途がある。その中でも代表的なのが次の3点だ。

●連続技を狙うことができる

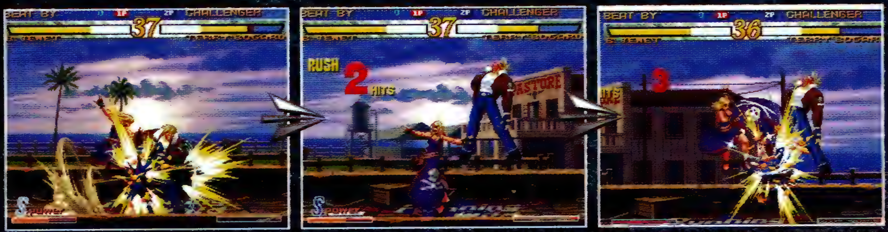
ブレーキングの最大の用途がこれだ。ブレーキング対応技をヒットさせた後にブレーキングをすると、相手は浮いた状態になり、追い打ちが可能となる。ただし、通常技や避け攻撃はカウンターヒットでないと技があたらないぞ。

●技のスキを小さくする

ブレーキング対応技が相手にガードされたときにブレーキングすることで、スキを小さくし、反撃を受けないようにする。また、相手より先に行動ができるキャラもいる。この場合、有利な状況でさらに攻撃を続けられるのだ。

●パワーゲージを溜めやすい

必殺技はパワーゲージ増加量が多い傾向にある。しかも出すだけでパワーゲージを溜めることが可能だ。ブレーキング対応技であれば後半部分を出さないようにできるため、効率よくゲージを溜められるぞ。



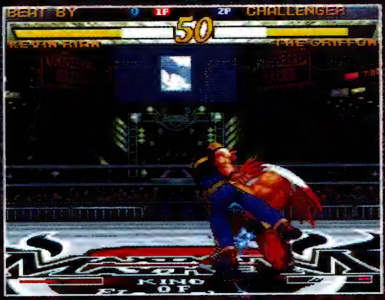
ブレーキング対応技をヒットさせてから、AB同時押してブレーキング。相手は空中に浮くので（一部例外あり）、そこに必殺技や超必殺技などで追い打ちする。これが典型的なブレーキングを利用した連続技だ。画面端限定なものもある。

ブレーキング対応技での追い打ち

キャラによっては、ブレーキング対応技をヒットさせることによって相手を空中で浮いた状態にし、追い打ちとして再度ブレーキング対応技を当てることが可能だ。ただし、通常の場合は追い打ちとして出したブレーキング対応技のブレーキング可能部分はヒットしないようになっている。

最初の技がカウンターヒットした場合は特別で、追い打ちとして出したブレーキング対応技のブレーキング可能部分でも追い打ちが可能となる。

一見、「永久？」と思えるが、そこはちゃんと「ブレーキング可能部分での追い打ちは１回しかヒットしない」ようになっている。その後は通常ヒットのときと同じで、ブレーキング対応技で追い打ちは可能だがブレーキング可能部分はヒットしない。ブレーキング可能部分での追い打ち後は、攻撃力の高い超必殺技または潜在能力につなげるのがよいだろう。



ブレーキングを利用した強力な固めも存在する。

ブレーキングの受け付け

多くは出始め、すなわち１発目の攻撃判定が出たときにABを同時押しすることによって、それ以降のモーションがキャンセルされる。各キャラのブレーキングの入力タイミングを表にまとめておいたので参考にして欲しい。入力タイミングはヒットとまったく同時というわけでなく、やや早めに入力してもよい。

ブレーキング対応技表

キャラ名	技名	入力タイミング	ガード後	備考
ロック	真空投げ	つかんですぐ	投げ	追加で[illegible]利
テリー	弱パワーダンク	1発目まで	-2	近間になりがち
	強パワーダンク	1発目まで	-2	めり込む
ドンファン	弱空砂塵	1発目まで	-6	
	強空砂塵	1発目まで	-6	近間になりがち
ジェイフン	弱飛燕斬	1発目まで	-3	
	強飛燕斬	1発目まで	0	めり込む
マルコ	弱虎咆	根元部分	+2	
	強虎咆	根元部分	0	めり込む
グリフォンマスク	強オリンポスオーバー	バックステップ中	／	攻撃判定が出ない
	強ポセイドンウェイブ	バックステップ中	／	攻撃判定が出ない
北斗丸	弱空破弾	2発目まで	+5	2発目だと+4
	強空破弾	2発目まで	+5	2発目だと+3
フリーマン	弱モービッドエンジェル	つかんですぐ	+10	相手は浮かない
	強モービッドエンジェル	つかんですぐ	+10	相手は浮かない
ほたる	弱虎尾脚	蹴り上げ後	+12	
	強虎尾脚	蹴り上げ後	+12	
牙刀	弱雷牙	1発目まで	+6	
	強雷牙	1発目まで	+6	
ケビン	弱ヘルトラップ	1発目まで	+11	
	強ヘルトラップ	1発目まで	+9	
ジェニー	弱ディ.ハインド	2発目まで	-3	
	強ディ.ハインド	2発目まで	+11	
グラント	弱凶鳥刀	1発目まで	+7	攻撃前にも可
	強凶鳥刀	1発目まで	+7	攻撃前にも可
カイン	強シュワルツパンツァー	2発目まで	-2	相手は浮かない
	弱シュワルツランツェ	1発目まで	+11	
	強シュワルツランツェ	1発目まで	+9	

※この表は編集部調べによるものです。
数値の単位は約1/60秒。

「ガード後」というのはブレーキング対応技をガードさせてブレーキングしたあと、どちらが先に動き出せるかを表す。
プラス表記はブレーキングした側が先に動け、マイナス表記はブレーキングした側が後に動く。０は同時。／はガードさせることができないことを表す。
北斗丸は２回ガードさせることができるが、２ヒットさせることはできない。フリーマンの（１０）はヒット時の有利時間。

SYSTEM

勝負どころでパワーアップだ！
T.O.P.システム

キャラ選択後にパワーアップのタイミングを選ぶことができるT.O.P.システム。プレイヤーの狙いが見えたりして面白いぞ。

TEXT：珈琲ふりーく

設定位置は3択

「T.O.P.システム」は、パワーアップのタイミングを試合前に設定することができるシステムだ。T.O.P.システムによってパワーアップしている状態は強力なので、うまく利用していこう。

設定方法

パワーアップのタイミングはキャラクター選択後に決定する。体力ゲージの中のT.O.P.エリアを最初、中間、最後の3つのうちいずれかから選べば設定終了だ。

対戦中に体力がT.O.P.エリアにさしかかると「T.O.P.IN」の表示が出て、キャラクターがT.O.P.状態になる。T.O.P.状態を持続したまま体力がダメージ／回復によってT.O.P.エリア外になるとT.O.P.状態が解除される。

パワーアップの内容

T.O.P.状態のパワーアップは以下の3点。どれも重要なパワーアップだ。

●攻撃力アップ

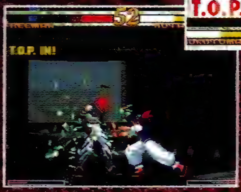
技の攻撃力が1.25倍になる。T.O.P.状態の相手から何発も技をくらうと、思った以上に大きなダメージになるぞ。ちなみに、攻撃値の小数点以下は切り捨てられる（基本ダメージ値は技表ページ参照）。

●体力が徐々に回復

タイムが約2カウントごとに体力が1ずつ回復するようになる。回復量は20カウントで強攻撃1発分程度と覚えておこう。T.O.P.状態による体力回復の上限はT.O.P.エリアの端まで。なお、ダメージをくらっているときは回復しない。



T.O.P.エリアの設定画面。最初から一気に行くか、試合の流れを読むか？



T.O.P.INの表示が出てT.O.P.状態に。非常に強力なこの状態をうまく活用していこう。

●T.O.P.アタックが使用可能

CD同時押しでT.O.P.アタックという技が使えるようになる。これはボタンのみで出る必殺技みたいなものだ。通常技キャンセルやガードキャンセルなどで使ったり、必殺技のブレーキングで空中に浮かせた相手への追い打ちにも使用できる。

T.O.P.アタックの性能はキャラによって対空に向いていたり、対地に向いていたりと大きく異なる。共通点はガードクラッシュ値が高いこと。キャラ差もあるが、多くのキャラは25だ。2回ガードさせれば、相手をガードクラッシュ一歩手前にできるぞ。

どこに設定するとよいか？

T.O.P.エリアの位置設定はいろいろ迷うところだ。ここではそれぞれのメリットについて見てみよう。

まずは「最初」に設定をした場合。「最初」に設定するとラウンドスタート時からT.O.P.状態でいられる。確実にT.O.P.状態を活かすことができるので、初心者はまずここに設定してみるとよいだろう。序盤から積極的に攻めにいって一気に勝負をつけたいとき、または体力満タン近くの状態を維持しながら気長に闘いたいときなどにもおすすめだ。

「中間」の設定は、主に2つの狙いがある。1つめは、体力が「中間」にさしかかったころパワーゲージが溜まるようにして、T.O.P.状態の攻撃力補正がかかった超必殺技を使うといったもの。2つめはT.O.P.INするときに一瞬ストップがかかることを利用して相手の連続技入力を失敗させてやろうというものだ。T.O.P.INのストップのために連続技を失敗した人は多いことだろう。

「最後」の設定の狙いは、逆転の要素を用意しておくことだ。お互いが体力が少ない終盤に、アドバンテージが得られるだろう。

このようにどれにもメリットがある。自分が得意な戦法やプレイスタイルに合わせた位置設定を行なおう。

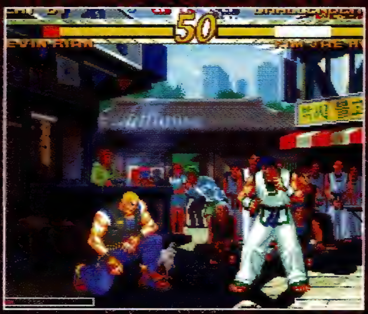
T.O.P.システム　パワーアップ効果

攻撃力がアップする



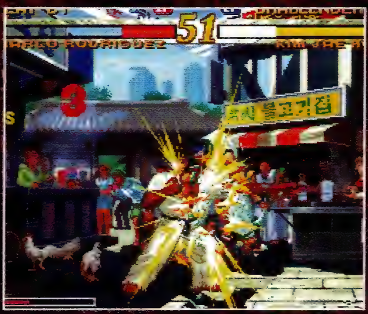
通常攻撃値の1・25倍。小数点以下切り捨てのため、技ごとに恩恵の受けやすさが変わる。

体力が徐々に回復



タイムが2カウントすると、体力が「1」回復する。

T.O.P.アタックが使用可能



CD同時押しで出すことができるT.O.P.アタックが使用可能になる。

攻防に革命をもたらす重要システム

ジャストディフェンス

ジャストディフェンスとガードキャンセル。これをマスターし、一歩上の読み合いを目指してみるといい。

TEXT：MVP

ジャストディフェンス基礎

新機軸のシステム、ジャストディフェンス（以下、J・ディフェンス）。これは相手の攻撃を直前まで引きつけてガードすることで発生する、特殊ガードのことである。これが成立すると青白いガードモーションになり、多大な恩恵を受けられるのだ。J・ディフェンスをするメリットを列挙し、順に説明していこう。

①ケズり＆ガードクラッシュ値の蓄積回避

必殺技でケズられず、ガードクラッシュ値（システム：ガードクラッシュを参照）が蓄積されない。ガードクラッシュ値は技をガードすると蓄積されていくが、J・ディフェンスした場合は、それが蓄積されないわけだ。

②体力回復

J・ディフェンスをすることで、若干ながら自分の体力が回復する。その回復量は、受けた攻撃の攻撃力にほぼ比例している。超必殺技をJ・ディフェンスすれば体力が大幅に回復するが、弱攻撃をJ・ディフェンスしても微々たる回復で終わるといった具合だ。

③ガードキャンセル可能

J・ディフェンス中に必殺技のコマンド入力をすると、ガード硬直を解いて必殺技を出すことができる。詳細は別項目を参照のこと。

④ガード硬直時間の軽減

J・ディフェンスをするだけで、普通にガードするより2フレーム、ガード硬直が短くなる。ガードキャンセルよりはガード硬直の軽減は控えめだが、強制停止技や投げを使えば、ガード後の状況が五分で反撃のできない技でも、J・ディフェンスの2フレームの余裕で反撃が可能になるということだ。

以上がJ・ディフェンスがもたらす4つの恩恵だ。

ジャストディフェンスした攻撃による回復量の違い



これは技によってJ・ディフェンス時の体力回復量が違うことを写真で表したもの。中央がその攻撃を受ける前の体力で、右側がグラントの近距離立ちA、左側がグラントの魔神破天弾（C）をJ・ディフェンスしたときの回復量だ。その違いは明白で、J・ディフェンスした攻撃の攻撃力が高いほど体力の回復量も多いということがわかる。ただしこれは基本攻撃力なのでT.O.P.状態の影響は受けない。ちなみにマルコの龍虎乱舞を全段J・ディフェンスすると全体力の3分の1ほど回復するぞ。



ガードすると五分の技にJ・ディフェンスをすれば、投げで反撃が可能だ。

ジャストディフェンスの方法と使い分け

J・ディフェンスは、攻撃を受ける直前にガード入力をすればできる。これは地上、空中ともに同じだが、空中ではもともとガードができないので、空中ガードはJ・ディフェンスのみで可能ということを意味する。ただし、空中とはいっても通常ジャンプ中のみ可能で、小ジャンプ中はJ・ディフェンスができないということに注意したい。

次に立ちとしゃがみのガードと関連させてJ・ディフェンスの限定性について説明しよう。地上でのガードには立ち、しゃがみの2つがある。地上でのJ・ディフェンスも同じで、立ちガードしなければいけない攻撃に対しては（ジャンプ攻撃、しゃがみガードできない攻撃）立ちガード方向のJ・ディフェンス、しゃがみガードでないといけない足払いなどの下段攻撃に対しては、しゃがみガード方向のJ・ディフェンスと使い分けが必要。どちらでもガードできる攻撃は、立ちとしゃがみのどちらでもJ・ディフェンスが可能だ。つまり、大半の地上技をしゃがみJ・ディフェンスでさばけることになる。

しかし、例外は存在する。立ち強攻撃は立ち、しゃがみ共にガードが可能な攻撃だが、J・ディフェンスに限り、立ちガード方向のJ・ディフェンスをしないといけないのだ。ただ、すべての強攻撃がそういうわけではなく、キャラごとに可否はバラバラだ。このしゃがみガード方向のJ・ディフェンスができない攻撃は、対戦において重要なので、右にまとめた表をチェックしよう。

さて、残る空中J・ディフェンスに使い分けは必要だろうか？　実は空中J・ディフェンスは⇐と⇙のどちらでもでき、空中では立ちやしゃがみといった区別がないので、深く考えることはない。余談だが、しゃがみガード不能攻撃でも、空中なら⇙でJ・ディフェンスをすることができるぞ。

表1　しゃがみジャストディフェンス不能技

キャラ名	技
ロック	近距離立ちD
テリー	近距離立ちC、D　遠距離立ちC
ドンファン	近距離立ちD　遠距離立ちC、D
ジェイフン	近距離立ちC、D
マルコ	近距離立ちC
グリフォンマスク	なし
北斗丸	近距離立ちD
フリーマン	遠距離C、D
ほたる	近距離立ちD　遠距離立ちC
牙刀	近距離立ちC
ケビン	近距離立ちC　遠距離立ちC
ジェニー	近距離立ちD　遠距離立ちC
グラント	近距離立ちC、D　遠距離立ちC、D
カイン	近距離立ちC、D　遠距離立ちC、D

ジャストディフェンスの受付時間

J・ディフェンスの基礎を理解したら、次はその受付時間を見てみよう。受付時間とは、一度←もしくは↙のレバー入力でJ・ディフェンスが成立した後の、J・ディフェンス状態の持続時間のことだ。ガードという動作は「J・ディフェンス→ガード」という形になっているので、J・ディフェンスがガードへ切り替わるまでの時間と思えばよい。ちなみにレバーは、一度入力したら入れっぱなしにしておくこと。

J・ディフェンスは、空中と地上では受付時間に違いがあり、空中のほうが若干長い間J・ディフェンス状態が持続している。実際の数値は……、

●地上……7フレーム
●空中……9フレーム（前ジャンプのみ8）

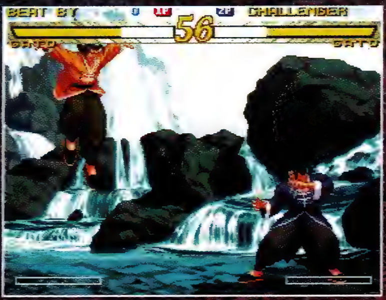
となっている。

レバーを入力してからこの時間内に、相手の攻撃をガードできればいいのだが、「相手の攻撃のタイミングよりも若干早めに入力する」ということを意識すると、成功率はグッと向上する。こうすることの必然性は、「攻撃のヒットは、ヒットマークが出る2フレーム前に決定」するという本作のゲームシステムに端を発する。

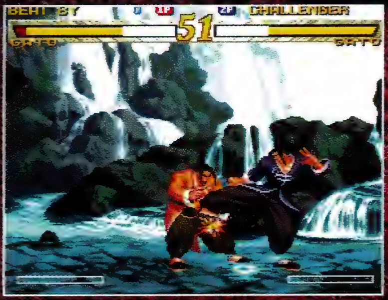
従って、普段ヒットマークが出る2フレーム前がJ・ディフェンスのジャストタイミングになる。

ゲーム中J・ディフェンスをしようとして、相手の攻撃のヒットタイミング（絵と音）に合わせて入力をしようとして、攻撃をくらってしまうことはないかな？　見た目通りに入力をして、理想よりも遅いタイミングで入力をしていることが失敗の原因だろう。

よって、受付時間の途中でヒットマークが出る感じを意識して、普段より若干早めに入力するといい。こうすることで、格段に成功率がアップするはずだ。これがJ・ディフェンスのコツである。



ここで入力すれば地上まで受付時間内となる。目で覚えよう。



ヒットマークが出る2フレーム前に、すでに攻撃のヒットが確定している。

受付時間の持続と複合入力

J・ディフェンスは地上と空中、地上では←と↙があるが、「それぞれを連係して受付時間を持続できないだろうか」「地上で←を入力し、7フレーム後に↙を入力したら、↙の入力は成立するのか」とか、「地上で7フレーム入力後、すぐにジャンプして空中J・ディフェンスはできるのか」といった試みが可能かどうか説明しよう。

地上時を検証してみると、←と↙と連続入力可能だが、合計で7フレーム分しかJ・ディフェンスを受け付けていないことがわかった。←を入力した4フレーム後に↙にレバーを入力しても、↙の入力後3フレームの間しかJ・ディフェンス受付時間は持続しないのだ。

ガードキャンセルのために↓↙←と入力するのは常套テクニックだが、この入力では7フレーム（受付時間）内に↙と←のJ・ディフェンス入力が含まれることになる。この「↙から←を入力するときにレバーニュートラルを通さない」ことがポイントになっている。

↙→ニュートラル→←と入力した場合、ニュートラルに戻した時点でJ・ディフェンス入力が途切れ、その直後にJ・ディフェンス不能時間が発生する。この不能時間はJ・ディフェンスの入力が連続でできないように、「入力が無効になってから4フレームの間、次のJ・ディフェンスを受け付けない」というシステムが働いたからなのだ。たとえ4フレームの不能時間の間にレバーを入力しても、ただのガードと見なされる。

さて、このことを↙→ニュートラル→←という入力にあてはめると、↙→ニュートラル→無効→不能時間（4フレーム）→←（ただのガード）となる。したがって↙→←と入れかえつつ受け付け時間の持続を求めるなら、レバーをニュートラルに戻さないほうがいいのである。



まずは←を入力して3フレーム経過させる。そして今度はそのまま↙に入力してみる。

すると↙に入力してから4フレームの間しかJ・ディフェンスにならない。5フレーム目はガードとなる。



空中でレバーを入れっぱなしにしておき、空中で相手が攻撃をしかけてこなかった場合…

着地直後から自動的にJ・ディフェンスが成立する。受け付け時間は地上なので7フレームだ。

続いて、地上と空中の入力の連係について検証しよう。地上で入力後にジャンプしても、空中J・ディフェンスが可能だ。同様に、空中で入力後、すぐに着地してもJ・ディフェンスができる。このことからも両者は完全に独立しているといえるだろう。

実例をあげると、空中の時点からガード方向に入れておくと、着地後にJ・ディフェンスが可能。また、空中で相手の攻撃をくらった際にレバーを入れっぱなしにしておくことで、着地でJ・ディフェンスが可能となる。これらは攻撃を仕掛ける場合に重要な意味を持つ。頭に叩き込んでおこう。

SYSTEM



1発目をJ・ディフェンスしたらあとは、レバーをほどよく連続入力しよう。

多段技に挑戦!!

実戦時では、多段技のJ・ディフェンスができるかどうかが重要だ。このゲームではほとんどの多段技に「時間単位あたりの攻撃回数が多い」ということがいえる。こういう多段技をJ・ディフェンスすることに成功したら、あとに続く攻撃はとにかく連続して入力をすればJ・ディフェンスは成功するのである。

したがって、初段はタイミングよく、あとは↙を連打という入力でOKだ。

ちなみに、時間単位あたりの攻撃回数が非常に多い技、たとえばジェイフンの灼火龍などは、1回のJ・ディフェンスで数回の攻撃をさばけるので、本来のヒット数分J・ディフェンスをする必要はないのだ。ただし、飛び道具系の必殺技には時間停止がないので、より速くレバー入力する必要がある点に注意しよう。

超必殺技のジャストディフェンス

超必殺技（潜在能力も含む）をＪ・ディフェンスするということには、ちょっとしたコツが隠されている。強制停止技（技表の見方参照）を除けば、どれもそのコツは一緒。そのコツは「攻撃がくるところで普通にＪ・ディフェンスする」ということに帰結する。「えっ？」と思う人もいるかもしれないが、超必殺技のＪ・ディフェンスも、別に特別なものではないのだ。超必殺技以外の攻撃と違うのは、「暗転の演出があり、暗転時も時間は普通に進んでいる」ということ。ここがポイントだ。つまり、密着時ならば、

①暗転時にすぐレバーをニュートラル、⬅または⬉方向以外に入れてガードを解く（暗転中の時間経過があるので、暗転が切れるまでにＪ・ディフェンス不能時間が終了する）。

②暗転が切れる直前からＪ・ディフェンスの入力をする（これ以降も時間は経過するので、たとえば暗転終了の３フレーム前にＪ・ディフェンス入力をした場合は、暗転終了後４フレーム間Ｊ・ディフェンスできる）。

という具合だ。超必殺技は攻撃発生が早いものが多いので、このように「暗転が切れる前にレバーを入れる」ということを意識すれば簡単にＪ・ディフェンスが可能だ。そしてこれは、空中でのＪ・ディフェンスにも適応できる。

例外は、地上で強制停止技（空中では強制停止後のＪ・ディフェンスが間に合う）の場合。暗転前にガード方向に入っていることが大前提で、ガード方向に入っていなければもちろんヒット確定だ。ガード方向にレバーが入っていた場合は、暗転時に「Ｊ・ディフェンス入力方向以外に入力」をすればいい。つまり、⬅または⬉以外のところにレバーを入れておけば（ニュートラルもＯＫ）暗転後にＪ・ディフェンスが成功するのだ。

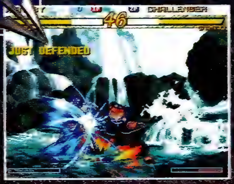
超必殺技をJ･ディフェンスするコツ



超必殺技の暗転中も時間は普通に経過しているので、暗転を見たらすぐにガードを解いてＪ・ディフェンス不能時間をなくす。そして暗転が切れる若干前にレバーを入れ直せばいい。暗転終了２フレーム前に入力を始めた場合は、暗転終了後に５フレームの受け付け時間を持つことになる。超必殺技の発生は早いので、たいていこの入力でＯＫなのだ。



強制停止技の超必殺技をＪ・ディフェンスするときは、暗転前にレバーがガード方向なのが条件。



もしガード方向に入っていたなら、暗転中にレバーをガード方向以外に入れれば成功する。

ジャストディフェンスをからめた攻防

地上戦の一例

中距離の地上戦では、しゃがみＪ・ディフェンス（が重視される。基本的にしゃがみＪ・ディフェンス不能の立ち強攻撃のみを警戒すればよく、これらは密着でなければ遠距離技になるため、ジャンプ攻撃に非常に弱い。つまり、相手が手を出しそうな中間まで接近したら、しゃがみＪ・ディフェンスが有効なのだ。応用の一例を挙げると、「遠距離からダッシュして、接近したときに相手の攻撃が届くところで突然しゃがみガード。ここで相手の攻撃がくればＧ・キャンセル、小ジャンプで跳んできたら上段避け攻撃、ジャンプならレバーを入れ直してＪ・ディフェンスを狙う」といった具合。実際の対応では若干の調整が必要な極端な例だが、Ｊ・ディフェンスは相手が手を出すところに仕込むものと考えれば応用できるぞ。



遠距離からダッシュをして、相手の牽制技の射程内に入ったところで突然しゃがみガード。



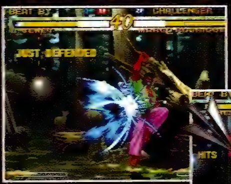
牽制技はＪ・ディフェンス（しゃがみ）でほとんど対応可能なので、Ｇ・キャンセルがやりやすいのだ。

ジャンプの着地を再考

慣れれば着地付近のＪ・ディフェンスは簡単にできる。対空技を闇雲に出すのは考えもので、とくに相手が空ジャンプの場合、うかつに超必殺技を対空に使うと、相手の体力回復役になる恐れもある。かといって着地に足払いを入れるのもそこそこ技術が必要だし、着地Ｇ・キャンセルの的。ジャンプ攻撃はＧ・キャンセルと上段避け攻撃が怖い。そんなとき、攻撃側（ジャンプ）と防御側（地上）に攻防のかけひきの心理が大きく作用した結果、

- **通常技対空をフェイントでキャンセル**
- **相手の着地にはＪ・ディフェンス（しゃがみ）用の立ち強攻撃または投げ**
- **対空ガードキャンセルには空ジャンプから投げ**

という比較的安全な選択肢が出てくる。この選択肢を駆使しているかチェックしてみよう。



自分がジャンプをしたときに相手の行動をよく考えよう。空中Ｊ・ディフェンスを前提とすれば…、



そのまま着地して投げという選択肢も必然的に加わってくるはず。着地Ｊ・ディフェンスも有効だ。

起き攻めを再考

起き攻めや空中ヒット時の着地攻め。ここで安易に足払いを重ねている人は注意。選択肢は地上からなら対Ｊ・ディフェンス（しゃがみ）の立ち強攻撃（ジャンプ防止も兼ねる）と足払い（上段避け攻撃用）をセットで考えるべきで、普通に考えれば立ち強攻撃の割合が多くなるはず。さらに比率が高くなるのが様子見とコマンド投げだ。どんな攻撃でもバックダッシュという回避方法で片が付くうえ、リバーサルバックダッシュの簡単さを考えれば、起き攻めを有利にできるキャラは少ない。起き攻めは相手を画面端へ追いつめ、バックダッシュに対応できる選択肢をもってはじめて有効となる。下手な起き攻めは命取りなので十分に注意したい。もし技を出すのなら、Ｊ・ディフェンスをされないようにタイミングをずらすか、空中からの攻めが安定（特にめくり）であろう。



起き攻めや着地攻めで安易に足払いを重ねてはいないだろうか？　もっともリスクの多い行動だ。



どんな起き攻めもバックダッシュにはかなわない。リバーサルも簡単だし、起きる側有利に間違いない。

ガードキャンセルの方法

ガードキャンセル（以下、G・キャンセル）とはJ・ディフェンス成功時に、その硬直を解除して必殺技を出すことである。その受け付け時間は10フレームと短く、J・ディフェンスに成功後、体が青白く光るのはその2フレーム後。それを視認してからの受付時間は8フレームしかない。

次にG・キャンセルで出す必殺技について説明しよう。どんな必殺技でもいいが、攻撃発生に注意。G・キャンセルに成功すると3フレームだけ先に動けるので、発生が3フレーム以下の技ならヒット確定する。だが、攻撃発生が遅い必殺技だと、相手の次の攻撃に潰される場合があるのだ。多段技に対してG・キャンセルをした場合に、この現象が発生しやすい。ある程度、攻撃発生の早い技を選択しよう。

また、G・キャンセルに使うことで必殺技のヒット効果が若干変化するものがある。変化はダウン回避の可否に現れ、普通はダウン回避可能な必殺技でも、G・キャンセルに使うとダウン回避不能になる技が数多く存在するのだ（表2参照）。ただ、カウンターヒットやブレーキングをするとダウン回避可能になる場合があるので注意しよう。

表2　ガードキャンセル時ダウン回避不能技一覧

キャラ名	技名	キャラ名	技名
ロック	ライジングタックル(A)	グリフォンマスク	ポセイドンウェイブ
	ハードエッジ(C)		グリドロスーパーキック
	オーバーヘッドキック(空中ヒット)	北斗丸	唐草斬り
テリー	バーンナックル		落下斬・実
	パワーダンク		空破弾
	クラックシュート(D)		忍法爆炎じゃんぷ
	マックスダンク	ほたる	双掌進(A)
ドンファン	空砂塵(C)		旋回燕
	回転ドンファン	牙刀	雷牙(D)
ジェイフン	飛燕斬(追加入力もOK)	ケビン	ヘルスナイプ(C)
	飛翔脚(派生技)	ジェニー	ハリア・ビー
	流星落		ローリングサンダー
	灼火襲	グラント	黒炎流(A)
マルコ	飛燕疾風脚(D)		凶鳥刃(追加なし)
	龍閃拳		魔神岩
	虎閃脚	カイン	シュワルツパンツァー(D)
	虎咆(C)		シュワルツランツェ
	晢烈拳		シュワルツ・シュトゥース

※カウンターヒット、ブレーキング、空中ヒットによってダウン回避可能になる技もある。
※フリーマンには該当する技がありません。

コマンド入力について

G・キャンセルの受付は先述のとおり非常に短いので、必殺技のコマンドが長いとG・キャンセルの受付時間が終わってしまう。成功を視認してからのコマンド入力では、↓↘→や←↙↓↘→、→↓↘あたりが限界だ。しかし、先行して入力しておくことで、長いコマンドの必殺技を組み込めるということを知っておこう。コマンド完成後やその途中でJ・ディフェンスをして、残りのコマンドやボタンだけで必殺技を出せる、という状況を作るのだ。↓↘→×3などはこうしないと不可能なので、ぜひとも覚えたい。

代表的なのは↓↙←。↙←がJ・ディフェンス入力なので簡単。また、一回転系のコマンドなら→↘↓↙←を入力してJ・ディフェンス、そのあとで←↖↑を入力、といった方法も可能だ。超必殺技は↓↘→↓↘→と入力してから←または↙でJ・ディフェンスをするか、↓↘→←↙↓↘→と途中にJ・ディフェンスを入れ込むといいぞ。

いずれにしても、長めのコマンド入力は相手の行動を見てからでは難しいので、連係を組んだり、自ら出した攻撃の後に入力するのが現実的である。



長いコマンドは入力後か途中で←または↙に入れて、J・ディフェンスするしかない。慣れよう。

たとえばスキのない技をガードさせて、その間にコマンドを完成させておく。相手が攻撃してきたらJ・ディフェンスからボタンを押してG・キャンセル成立！　という具合だ。これは溜め系の必殺技にも応用できる。まずは↓でタメを作っておいて、↙でJ・ディフェンス、そして↑でG・キャンセルという入力方法だ。

このように「いつでも狙えるもの」と「相手の行動を誘うもの」があることを覚えて、それぞれにベストな技を使い分けられるようになろう。

空中ジャストディフェンスの詳細

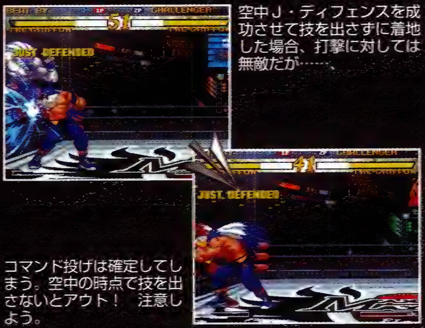
普通にジャンプの入力をした場合、グラフィック上は3フレーム後に脚が地面から離れるが（ニュートラル状態からレバーを入れた場合、動作前に1フレーム余分にかかる）、実際の判定はすでに2フレーム目で空中判定となっている。さて、J・ディフェンスはどうなのだろうか。足が地面から離れた瞬間？　空中判定になった瞬間？　このどちらでJ・ディフェンスが可能になるかというと、ずばり空中判定になる瞬間からである。つまりジャンプ入力後2フレーム目でJ・ディフェンスができるわけだ。防御時に活用したい。

今度は着地の瞬間を見てみよう。これはさらに高性能で、なんと着地の瞬間までJ・ディフェンスが可能である。どんなに引きつけた対空技でもJ・ディフェンスの壁は破れないのだ。ちなみに通常ジャンプの場合、何も技を出さなければ着地のスキは1フレームのみ。つまり、着地の瞬間に入力すれば着地寸前の9フレーム→着地のスキ1フレーム→地上で7フレームというかなり強固なJ・ディフェンスバリアを張れる。まあ実際にはそこまで受付時間を最大まで使うことは難しいが、かなり強力なので参考までに。

次に空中J・ディフェンスをした際の着地について（技は出さない）説明しよう。普通はジャンプの着地にはスキが存在する。この摂理がそのままなら、空中J・ディフェンスをわざとさせて着地に連続技を決める、といったこともできそうだが、実際にはそれは通用しない。というのも、空中J・ディフェンスの着地は打撃に対して無敵時間があるからである。ただし、投げられ判定は存在するので、着地にコマンド投げを重ねられた場合、脱出は非常に困難である。



ジャンプ入力の2フレーム目でJ・ディフェンスが可能だ。非常に強力だね。



空中J・ディフェンスを成功させて技を出さずに着地した場合、打撃に対しては無敵だが……。

コマンド投げは確定してしまう。空中の時点で技を出さないとアウト！　注意しよう。

SYSTEM

システムを理解し、起き攻めを回避せよ

起き上がり

TEXT：MVP

4種のダウン回避と起き上がりの瞬間のミクロな部分がわかれば、起き攻め回避から攻撃に転ずることができるはずだ。しっかりと覚えていこう。

起き上がり基本システム

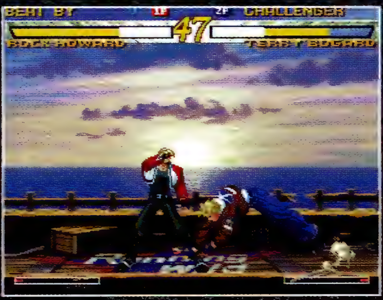
ダウン回避の方法と位置関係

ダウンさせられた場合、着地で叩きつけられる前にＡＢＣＤのいずれかのボタンを押すか（ボタン連打でＯＫ）、何も押さないことで５種類の起きあがりが可能となる。Ａ＝（前転・小）、Ｂ＝（後転・小）、Ｃ＝（前転・大）、Ｄ＝（後転・大）のダウン回避、そして何もボタンを押さなければ通常起き上がり（その場起き）といった具合だ。まずはダウン回避をした場合の距離を見ていこう。

密着の間合いからダウン回避後、間合いは、

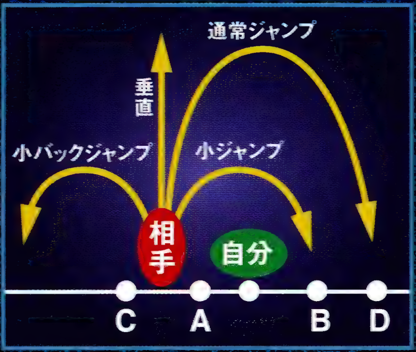
Ａ＝相手の目の前（半キャラ分前転）
Ｂ＝相手の小ジャンプがピッタリの間合い（１キャラ分後転）
Ｃ＝相手の真後ろ（1.5キャラ分前転）
Ｄ＝相手のジャンプがピッタリの間合い（2キャラ分後転）

といった具合になる（図１）。ちなみに、Ａ（前転・小）だと、相手が動かない限りすり抜けることがないのでガード方向に注意したい。



密着間合いからＡのダウン回避をしても、相手が動かない限りは後ろに回ることはない。

図1　ダウン回避とその距離



起き上がりの時間

ダウンしてしまった場合、その起き上がりまでの時間は、キャラやダウンを奪った技によって異なる。表１はロックのしゃがみＤによってダウンした場合で、ダウン回避が始まるところから起き上がるまでの時間をまとめたものだ。

まず、ダウン回避の種類によって時間が異なることについて解説しよう。表からは、後転に時間差があり、なおかつ後転のほうが前転に比べて起き上がるまでの時間が短いことがわかる。これに先述のダウン回避後の位置関係を併せて考えると、

- **後転は素早く起き上がり、なおかつ相手との距離を大きく取れる**
- **前転は起き上がりまでの時間が長く、相手との距離は近い**

といえる。後転は画面端に追いつめられるリスクを背負うかわりに起き攻めをされにくく、前転は起き攻めをされやすいかわりに画面端に追い込まれにくいといった傾向を導きだせる。

次に通常起き上がりについて解説しよう。技によって起き上がりまでの時間がかなり変動し、おおむねダウン回避よりも長い間ダウン状態が続くが、場合によってはしゃがみＤのようにダウン回避をするよりも早く起き上がるので覚えておこう。ダウン回避が始まるまでの時間は技によって若干差はあるが、ダウン回避中の時間は一律である。

表1　起き上がりフレームのキャラ差～

キャラ名	通常	A	B	C	D
ロック	26	37	23	37	27
テリー	26	37	27	37	27
ドンファン	26	37	25	37	27
ジェイフン	26	37	24	37	24
マルコ	26	37	27	37	27
グリフォンマスク	26	38	24	37	28
北斗丸	26	37	28	37	28
フリーマン	26	37	24	37	24
ほたる	26	37	28	37	27
牙刀	26	37	27	37	26
ケビン	26	37	26	37	26
ジェニー	26	37	27	37	26
グラント	26	35	24	35	24
カイン	22	37	27	37	27

※表１はロックのしゃがみＤヒット後に、ダウン回避の動作が始まる時点から完全に起き上がるまでのもの。通常起き上がりに関してのみ、弱ライジングタックルヒット後はプラス32、弱ハードエッジヒット後はプラス42される。

表2　ダウン回避不能技

キャラ名	技名
ロック	クラックカウンター(D)
	レイジラン・Type「ダンク」
ケビン	ヘルロースター(C)
	ヘルトラップ
	クリーパー(B)
グリフォンマスク	オリンポスオーバー

※コマンド投げはすべてダウン回避不能

ダウン回避ができない状況

ダウン状況によっては、ダウン回避ができずに通常起き上がりしかできない場合がある。攻撃側の起き攻めが非常にしやすく、起き攻めのパターンが確立しやすいというわけだ。こういったダウン回避不能状態はいつ起こるかを見てみよう。

まず超必殺技と潜在能力のヒット後が挙げられる。次に「投げ」。投げは通常orコマンド投げを問わずダウン回避ができないので、起き攻めされる危険性が高い。ガードしづらい起き攻めを持つキャラクターにとって、ダウン回避不能の投げが、有効な攻め手になるということを覚えておこう。

特定のキャラクターごとのダウン回避不能技についてまとめた表を見てほしい（表２）。数は少ないので全部覚えてしまおう。Ｇ・キャンセルがらみでは、普段はダウン回避が可能なものでも、Ｇ・キャンセルに使うことでダウン回避不可能となるものがある（「Ｊ・ディフェンス」システム参照）。結果的にフリーマン以外の全キャラクターが該当技を持ち、全体ではかなり多くの技がダウン回避不能となる。ダウン回避不能技ヒット後の起き攻めパターンをあらかじめ作っておくと、戦力アップ間違いなし。

起き上がりの瞬間

起き上がり無敵について

今度は「起き上がり」という状況を見てみよう。まず覚えておきたいのが、「すべての起き上がりにスキはない」ということ。つまりダウン回避をしたところに技が重なっていても大丈夫なわけだ。

そして、「起き上がりの瞬間は打撃に対して無敵時間はないが、通常投げに対しては無敵時間がある」ということを覚えておこう。まず、打撃無敵がないということから、打撃技を重ねることが有効な行動だといえる。また、通常投げ無敵があるということからは、無敵時間内に通常投げをしようとしても、投げられずに通常技に化けてしまうことが多く見られる。通常投げ無敵は10フレームとなかなか長いため、「起き攻めに投げ」という選択肢は成功率が低いのだ。



コマンド投げは相手が起き上がった瞬間から掴むことが可能だ。起き攻めで重宝するはず。

ただし、コマンド投げは相手が起き上がった瞬間から投げることが可能だ。持続時間があるコマンド投げは相手に重ねておくとかなり強力で、もしきちんと起き上がりに重なっていた場合は、無敵時間のある技か、バックダッシュ、ジャンプの3種類でしか回避できないことになる。

起き上がりの入力系

リバーサルを知る

起き上がりで重要な行動の1つに「リバーサル」が挙げられる。これは起き上がる前にコマンドを入力しておき、起き上がりと同時にその技を出すことである。ここではその入力について見てみよう。

まず最初に覚えておきたいのが、「すべてのリバーサル行動は、起き上がる瞬間の5フレーム前から受け付けている」ということ。つまり、起き上がりの瞬間にコマンドを完成させても、5フレーム前にコマンドを完成させてもリバーサルになるのだ。5フレームも猶予時間があるので、タイミングがわかれば結構楽に狙えるだろう。ではリバーサル行動を詳しくチェックしてみよう（図2）。

●打撃技、コマンド技

必殺技や超必殺技なら5フレームの猶予時間内にボタンを押せばいいので、ここに合わせてコマンドをゆっくり入力していけばいい。また、通常技は1ボタンなので、5フレームの猶予時間内にボタンを押せば、リバーサル通常技が出るぞ。

●ジャンプ、バックダッシュ

これも5フレームの猶予時間内にコマンド成立、つまりはバックダッシュなら2回目のレバー入力を5フレームの猶予時間内に合わせるようにする。ジャンプはレバーを上に入れっぱなしで最速ジャンプになる。ジャンプは動作開始から2フレームで空中判定になるので、相手は技を重ねるのが非常にシビア。それだけ重要だということだ。

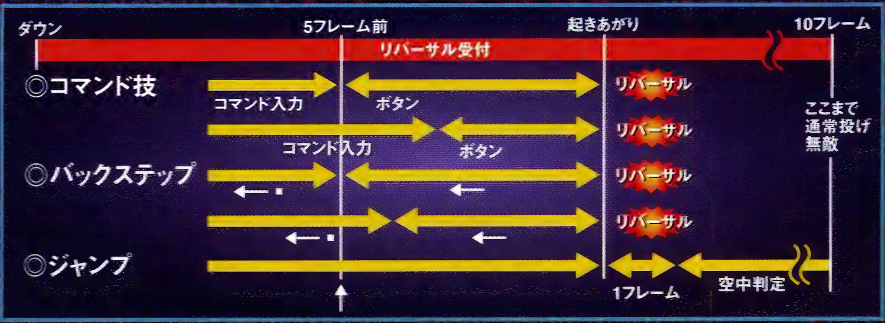
●ジャストディフェンス

この入力のみレバー操作をしたところから計算が始まる。つまり、J・ディフェンス（地上）の受け付けは入力開始から7フレームなので、起き上がりの3フレーム前に入力した場合は、起き上がり後4フレームの間しかJ・ディフェンス入力になっていないということだ。5フレームの猶予の間に入力すれば、起き上がり後7フレーム受け付けるわけではないのに注意したい。

●やられ着地

空中にいるときにダウンしない技をくらうと着地でダウンをせずに復帰する「やられ着地」。この着地の瞬間の状態はリバーサルシステムが起き上がりと基本的に同じである。ただし唯一違うのが打撃無敵が一瞬あること。さらに起き攻めがしにくいわけだ。

図2　起きあがりタイムチャート



※1フレームは約1/60秒。

移動起き戦術

ダウン回避をした場合、その動作中は相手との接触判定がなくなるため、相手をすり抜けることが可能だ。これはＡＢＣＤのどのダウン回避でも可能で、起き上がる前ならいつでもすり抜けられるのだ。ＡやＣなら多発するこのすり抜け法だが、攻撃側がスキの小さい技でダウンさせたあとダッシュをすれば、ＢやＤのダウン回避でも任意にすり抜けられるぞ（ただし画面端ではＢ、Ｄのダウン回避をすり抜けるのは無理）。では本題に入ろう。

●攻撃側の利用法

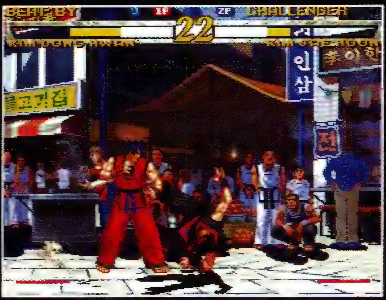
攻撃側は相手のダウン回避をダッシュですり抜けることで、起き上がりに背後から攻撃できるのが最大の利点。ガード方向を惑わせられるので、ヒット率が高いのだ。そして、左右の入れ替わりにより相手のコマンド入力を邪魔できるという効果も期待できる。ただし、相手がすり抜ける前にコマンド入力を完成していた場合は、攻撃側が不利。というのも相手はリバーサル技が自動で攻撃側へ出るのに対し、攻撃側はすり抜けを確認した後に技を重ねないとコマンド入力が失敗しやすいからだ。技を重ねるタイミングが遅れやすいので、リバーサル技に負けやすい。

●防御側の利用法

防御側は、主に画面端に追いつめられないように使うか、もしくは画面端からの脱出に使う場合が多い。ここで重要なのが、攻撃側をすり抜けたかそうでないかの判断だ。ガード方向の判別はもちろんのこと、リバーサルで技を出したいときにすり抜けが成立すると、その時点でコマンド入力が逆になるので、思っている技が出ないことも多い。したがってすり抜けをするときは早めにコマンドを入力してボタンを遅めに押すか、完全にすり抜けたあとでコマンドを入れるようにしよう。



ダウン回避をする相手にはすり抜けて背後から攻めると幻惑効果が期待できる。



ダウン回避で相手をすり抜けるときは、リバーサルのコマンド入力に注意したい。

SYSTEM

反応できる?

ジャンプ

TEXT：はまー

ノーマルジャンプと小ジャンプは、性能も用途もかなり違う。しっかり使い分けよう!

ジャンプの種類

簡単に跳べそうで……

『餓狼』には大きくわけてノーマルジャンプと小ジャンプの2種類のジャンプがある。斜めや垂直など、ジャンプ方向によって技が変わることもなく、実にわかりやすい。しかし、実際にプレイしてみると、見た目だけではわかりづらい細かい性能の違いが気になるはずだ。

ジャンプの種類による性能の違い

●空中ジャストディフェンス

小ジャンプのもっとも大きなデメリットは、空中J・ディフェンスができないこと。対空技を出されたら、潰すかくらうしかない。

●キャンセル

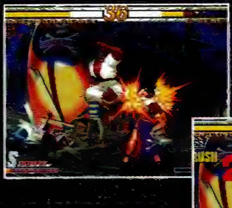
小ジャンプ攻撃は空中必殺技でキャンセルをかけたり、空中コンビネーションを出すことはできない。ただし例外はある（P106参照）。

●着地のスキ

ジャンプの着地にはスキが存在する。このスキに攻撃を重ねられると、ガードもJ・ディフェンスもできない（投げ抜けのみ可能）。

このスキはジャンプ時の行動によって変化し、技を出さなかった時の通常ジャンプ（1フレーム）→技を出さなかった時の小ジャンプ（3フレーム）→技を出した時の通常ジャンプ（3～4フレーム）→技を出した時の小ジャンプ（7～8フレーム）という順に大きくなっていく。

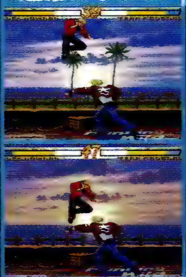
しかし、着地の瞬間に必殺技コマンドを完成させることにより、着地のスキを軽減することができる。軽減されたスキの大きさは、ジャンプの種類に関係なく、技を出さなかった時の通常ジャンプのスキと同じである。



高い打点で小ジャンプ攻撃を振っても、



キャラによっては強力な連続技が狙える。

	空中ジャストディフェンス	着地のスキ	キャンセル	相手の反応	間合いの調節
通常ジャンプ	できる	小さい	できる	されやすい	とりにくい
					
小ジャンプ	できない	大きい	できない	されにくい	とりやすい

戦法に与える影響

遠い時はノーマルジャンプ、近い時は小ジャンプ。単純に考えればそれだけのことだが、間合いが違えば相手の行動もそれに応じて変わってくる。

ジャンプ攻撃を当てた後の展開も、その種類や打点によって異なる。戦法上、どういった考え方をすればいいのかを見ていこう。

●通常ジャンプ

通常ジャンプは攻守共に優れており、「空中J・ディフェンスが使える」「着地の硬直が少なく、連続技やラッシュが狙いやすい」といったメリットがある。また、空中J・ディフェンスを武器に、そのまま相手の懐に潜り込むこともできる、非常に有効な接近手段でもある。

相手の飛び道具などの大技にあわせて跳び込んだり、起き上がり（とくにダウン回避されない技を決めた後）にジャンプ攻撃を重ねるなら、当然通常ジャンプのほうがいいだろう。

しかしながら、軌道の関係上、「相手を抑え込む」ような効果は期待できず、普通に跳び込んだ場合、対応されやすい（迎撃されやすい）。相手が自由に動ける状態のときに跳び込んでしまった時、最悪の場合には相手にくぐられてしまい、こちらが着地した直後に背後から痛い連続技を入れられることもある。

●小ジャンプ

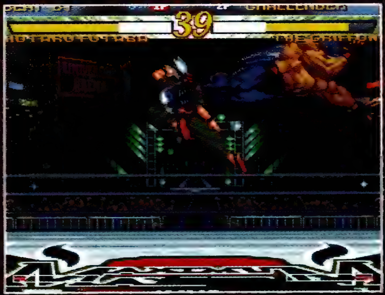
小ジャンプを使う目的のほとんどは、ラッシュ中に相手を追い込んだり、間合いを詰めるといった攻めの要素である。ガードを崩す能力は高くないが、相手がこちらの動きに反応して出してきた割り込み技を潰すという、対割り込み性能がかなり高い。地上ラッシュが強力なキャラほど混ぜていくようにしよう。

小ジャンプから連続技を狙えるキャラはかなり限られてくる。そのため、小ジャンプ攻撃は単発技と割りきり、相手の動きを止めることを目的として使用するのが最も良い活用法だろう。

また、小ジャンプ中は空中J・ディフェンスができないため、地上対空技や相手の昇りジャンプ攻撃に弱い。タイミングを読まれると、確実に迎撃されてしまうので、やはり深追いは禁物だ。



めくり技を用意していないと、致命傷を受けることも。



小ジャンプ・小ジャンプは、相手を逃がしやすく反撃も受けやすい。

SYSTEM

使わないと損！

避け攻撃

TEXT：ももやん

ボタンを押すだけで無敵を作れる避け攻撃だが、使い方を誤れば事故を起こしかねない。正しい避け攻撃の使い方を覚えてほしい。

上段避け攻撃

相手のパターンを読もう

『餓狼シリーズ』や『K.O.F.』にある「避け攻撃」に近いのが、「上段避け攻撃」である。その名の通り上段（上半身）が無敵状態になり、そこから攻撃を繰り出す技で、立ち攻撃に対して効果を発揮する。

相手の攻撃にもよるが、ほたるやジェニーのしゃがみCの高さまでなら、回避することが可能である。上半身の無敵時間はコマンド成立から5〜8フレーム。これはキャラクターによって異なるので、右の「上段避け攻撃性能表」を見てほしい。

表にある「発生」とはコマンド成立から攻撃判定が出現するまでの時間なのだが、無敵時間と密接に関係している。

上段避け攻撃は無敵時間が切れてから攻撃が発生する。状況によっては、無敵でかわしたが次の攻撃で潰されてしまったり、ガードされてしまうことも十分にありうるのだ。なお、「攻撃発生時間」と「無敵時間」の間が広いほど、ガードされたり潰されたりしやすい。

避け攻撃の基本は、上半身の無敵を利用した起き攻めの回避や相手の連係の繋ぎ目を狙っていくことだが、小ジャンプ攻撃に合わせることにも効果を発揮する。ただし、ジャンプを落とすといった使い方ではなく、小ジャンプ攻撃に対して引きつけて出し、着地のタイミングを見計らってスキを狙うのである。



意外と無敵の範囲は広い、上段避け攻撃。相手の連係がわかれば、割り込むことも可能だ。



起きあがりの重ねなどは、感単に回避できる。起き攻めがいやならば、狙ってみよう。

避けから大ダメージ

上段避け攻撃の最も特徴的なところは、攻撃がヒットしたときに限り、キャンセルができるということだ。使い方を覚えておくと、大ダメージのチャンスが大きく広がる。

有効活用するには、上段避け攻撃を出すときは常に、そこから連続技になる必殺技、超必殺技を入力していくことだ。連続技を狙うとき怖いのは、ガードされた時の暴発。しかし、上段避け攻撃からの連続技はヒット時しか発動しないので、何事もなかったように上段避け攻撃をガードされて終わるか、痛い連続技が成功するかのどちらかだ。



上段避け攻撃はヒット時のみキャンセルできるので、常に必殺技を入力しておこう。



ヒットしていればこのように必殺技が発動し、ガードされたら何も起こらないだけだ。

上段避け攻撃性能表

キャラ名	発生	上半身無敵	硬直差
ロック	10	5	-5
テリー	9	6	-8
ドンファン	11	6	+4
ジェイフン	12	5	+3
マルコ	10	6	0
グリフォンマスク	14	5	+1
北斗丸	11	5	+7
フリーマン	9	6	+2
ほたる	9	6	+3
牙刀	9	7	+1
ケビン	9	8	0
ジェニー	9	7	-3
グラント	9	7	-2※
カイン	9	6	-6

※2段目までガードされた場合の数値。
数値はフレーム数を表す。1フレームは1／60秒。

ただし、上段避け攻撃をガードされたときに、硬直差が生じてくる。「上段避け攻撃性能表」の硬直差のプラス表示はガードされても有利に動くことができ、マイナス表示は相手が先に動いてしまうことを表している。

上段避け攻撃からの必殺技暴発はないが、マイナス表示のキャラクターは反撃の恐れがある。上級者になればそのスキを見逃さないので、頼りすぎても危険だぞ。

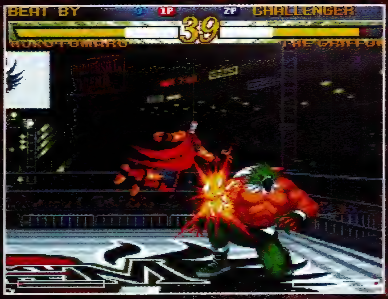
下段避け攻撃

足払いを警戒しよう

下段避け攻撃はしゃがみBやDといった、下段（足元）を回避することができる。無敵部分は非常に狭く、しゃがみB、しゃがみD程度が限界と考えた方がいいだろう。起き上がりにしゃがみBなどを重ねてくる相手には狙いやすいぞ。

下段避け攻撃はロックと牙刀の地上系と、そのほかのキャラのジャンプ系に分けることができる。地上系は無敵部分が多少狭く、飛び道具を回避できない。しかし、攻撃発生が早いのだ。ジャンプ系ならばパワーウェイブや烈風拳といった地上系飛び道具を回避できるが、攻撃発生はさほど早くはない。

上段避け攻撃と違って、下段避け攻撃はキャンセルが不可能。そのため、連続技には組み込むことはできない。しかし、攻撃判定が出る前なら空キャンセルが可能だ。ある程度高さが必要なので、頂点あたりでコマンド入力をしよう。活用する機会は少ないが、覚えておいて損はないぞ。



下段避け攻撃のほとんどは中段攻撃。普通に使っても、そこそこの効果があるぞ。

投げ・投げ抜け

通常投げとコマンド投げの利点と欠点を知ると、投げの使い分けや投げの対処に幅が出てくるはず。知識と応用でうまく攻撃に組み込んでいこう。

投げの性質

投げには全キャラ共通である通常投げと、特定のキャラのみに存在するコマンド投げがある。まずはそれぞれの性質について説明しよう。

通常投げは発生が早いかわりに投げ間合いが狭く、投げ抜けが可能である。また、投げ間合い外だと通常技が出てしまい、それがスキになってしまう恐れがある。このスキの対処として通常投げの入力時には必殺技（フェイント技も有効）のコマンドをあらかじめ入力しておくことをすすめる。投げ失敗によって通常技が出てしまった場合、キャンセル必殺技が発動する仕掛けだ。

コマンド投げは発生が遅いかわりに、投げ間合が広く、投げ抜けはできない。また、投げの持続時間が長く（表1）、相手の起き上がりや空中ヒット時の着地際に、相手の起き上がり直後を投げることが可能だ。

投げの性質はこんなところ。さて、ここで投げを使ったテクニックを2つ紹介しよう。

1つは通常技によるダウン状態を使った起き攻めだ。通常投げを行った後にめくりを狙えるキャラが存在する。特徴的なのがロック、テリー、ドンファン、ジェイフン、牙刀、ケビン、ジェニー、グラントの通常投げで、相手の倒れ方が「仰向け足手前」以外のダウン状態になるため、画面端でもめくりが狙えるのだ。めくり→地上技を連続ガードにならないように攻撃した場合、地上技のガード方向が逆になることがある。めくられた相手はガード入力をミスしやすくなるため、連続技のヒット率が高くなるぞ。



空中投げ入力のCから有効な戦術へと発展するジェニーと北斗丸。小ジャンプから使っていこう。



投げの後にめくりを狙えるものは積極的に使っていきたい。強烈な攻めになる。

もう1つは空中投げの特殊な利用法。小ジャンプ中に空中投げ入力（レバー↑以外+C）をすると、本来はできないはずのキャンセルや強力なコンビネーションへの派生が可能になる。ジェニーなら小ジャンプC→強ハリア・ビー、北斗丸なら小ジャンプC→B→空中手裏剣が可能だ。

表1　各種投げ技の攻撃発生と投げ間合い

	投げの種類	攻撃発生	投げ間合い
通常投げ	CorD	1	※38
空中投げ	C	1	40
ロック	C	11	60
グリフォンマスク	J•H(A)	3	75
	J•H(C)	3	67
	H•スルー	13	70
	超必殺技	1	80
ケビン	A	8	70
	C	9	60
ほたる	D	9	53

※グリフォンマスクのCorD投げは、投げ間合いが40。数値はフレーム数を表す。1フレームは約1/60秒。投げ間合いの数値はドット。

投げ抜けについて

相手の通常投げに対しては、投げが確定してから9フレーム以内に←、→、↙、↘のいずれかにレバーを入れつつ、CかDのどちらかのボタンを押すことによって、投げ抜けが成立する（D投げがなくてもDで投げ抜けが可能）。ただし、9フレームという時間では、投げを見てから投げ抜けを実行するのはかなり難しいだろう。したがって通常投げ、コマンド投げ共に相手の動きを事前に察知できた場合はジャンプで回避しよう。回避した後はそこから連続技が狙えるぞ。

ダッシュ・バックダッシュ

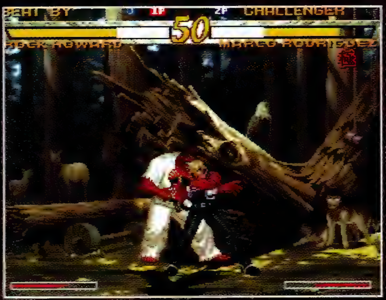
前方ダッシュの細かい知識はのちに必ず役に立つはず。また、強力なバックダッシュをいかに使うかがこのゲームのカギとなるぞ。

ダッシュの性質と受け付け時間

前方ダッシュは、入れっぱなしで走り続けるタイプ（ロック、テリー、ドンファン、北斗丸、ほたる、牙刀）と、一定距離を進むステップタイプ（ジェイフン、マルコ、グリフォンマスク、フリーマン、ケビン、ジェニー、グラント、カイン）に大別される。ジェイフン、グリフォンマスク、ジェニーの3キャラは途中で足元が地面から離れるので、相手の足払いをスカすことも一応可能だ。

ダッシュは任意で止めることができ（グリフォンマスクは無理）、止めると3フレームのスキが存在する。ダッシュ前方ジャンプ（若干飛距離が伸びる）なら2フレームで空中判定になるのに対し、垂直、後方ジャンプは3フレームのスキの後にジャンプ動作に入る。ダッシュから技を出す場合、立ち技はすぐに出せるが、しゃがみ技はダッシュを止めてから2フレーム経過しなと出せない。また、ダッシュ通常投げはダッシュを止めた後9フレーム経過しなと不可能なのだ。

ダッシュのコマンド受け付けは、最初のレバーが入力されてから17フレーム以内にニュートラルに戻し、その後17フレーム以内に2回目のレバーを入れる。つまり受け付け時間は34フレームと非常に長い。慌てずに正確な入力をしよう。



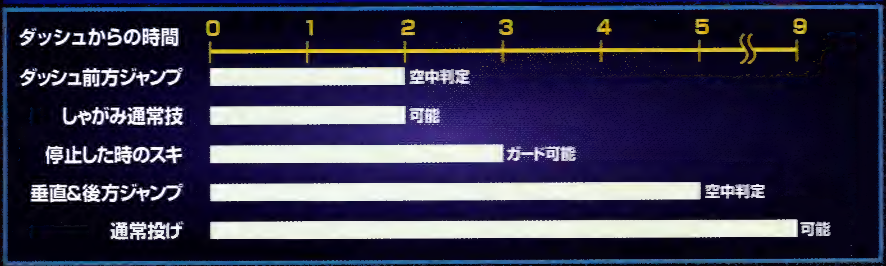
ダッシュからの投げは、→→・↘→・ボタンとするとスムースに投げることができるぞ。

バックダッシュについて

バックダッシュは成立した時点から無敵状態となり、ステップを踏みつつ後退する。この状態は空中判定となっていて、高度制限の問題をクリアしている空中必殺技（ハリア・ビー、落下斬、空中手裏剣）なら出すことが可能だ。特にバックダッシュハリア・ビーは強力なので忘れないように。

全身無敵で後退するバックダッシュは非常に強力だが、その終わり際には3フレームのスキが存在する。

ダッシュからの行動



ガード不能強制停止技回避法

強制停止技を利用したガード不能状況はいくつか存在するが、それらは回避可能な場合もある。絶対にあきらめるな!!

一部の超必殺技&潜在能力は、暗転後にガードしようとしてもできないものがあり（発生は0フレームではないが、本作のガードのシステム上そうなる）、本書ではそれらを「強制停止技」と呼んでいる。その「強制停止技」を特定の状況下で出されると、暗転前にガードの入力をしていてもガードできないという現象が起こる。ここでは、その現象が起こる状況と回避法を説明していこう。

状況①：ヒット時にダウンしない技を空中でくらうと、体制を立て直して着地し、3フレーム後に行動可能となる。その3フレーム中の後半2フレームの間に「強制停止技」で暗転された時。

①の回避法：着地の瞬間に技を出された場合は、ガード不能現象は起きない（ガード可能）。次の2フレーム間はバックダッシュで回避可能。

状況②：ヒット後に1～3フレーム有利になる技をくらったあと「強制停止技」を出された時。単発ヒット確認から「強制停止技」につなぐ時にありがちで、ヒット数はつながらないがガード不能。

②の回避法：技ヒット後の有利フレームが1～2の場合はバックダッシュ可能で、3フレーム有利な状態で暗転されるとガード不能で回避法もない。

状況③：1フレーム不利になる技をガードされたあと、相手が「強制停止技」で反撃してきた時。

③の回避法：1フレーム不利な状況ならばバックステップで回避が可能。2フレーム不利な状況だと回避不能となる。

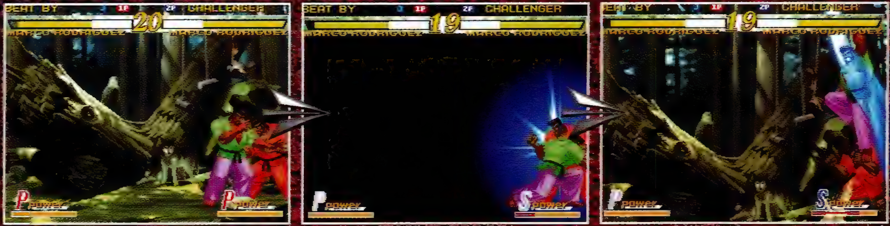
このように、ガード不能「強制停止技」に対してはバックダッシュが数少ない回避手段となる。暗転後はガードできないが、先行入力に成功すればバックダッシュは出るのだ。「強制停止技」は入力直後に暗転が始まるので、バックダッシュはその前に入力しよう。ただし、持続時間の長い超必殺技の場合、バックダッシュで回避しても、そのスキに超必殺技の後半部分がヒットするため、実質上回避不能の時もある（画面端だとありがち）。

表の見方：上の数値は自分が行動可能になるまでの時間。下は相手の暗転タイミング。
例：状況1で自分が着地2フレ前のとき相手が暗転した場合、自分の回避方法はバックダッシュしかない。

強制停止技の回避可能フレーム

		3	2	1	0
状況①	着地側行動可能まで		G不能		
	攻撃側の暗転	G可能	B・D	B・D	G可能
状況②	くらい硬直が切れるまで		G不能		
	攻撃側の暗転	回避不能	B・D	B・D	G可能
状況③	ガードさせたあとの不利		G不能		
	攻撃側の暗転	回避不能	回避不能	B・D	G可能

※B・D=バックダッシュ　G=ガード　数値はフレーム数（1フレームは約1/60秒）



やられ着地から普通に動けるようになるまで3フレームあり、後半2フレームの間で暗転された場合はガード不能。だが先行入力（落下中に入力）のバックダッシュでギリギリ回避可能となる。あきらめずに目押ししてバックダッシュをするべし。

ガードクラッシュ

ガードを崩す手段としてなかなか優秀なガードクラッシュ技。多段技を無理矢理ガードさせて途中からヒットを狙うのも有効な戦術だぞ。

投げや移動技を除くほとんどの技には「ガードクラッシュ値」が設定されており（技表ページ参照）、技をガードすることによってこの数値が溜まっていき、一定数値（ガードしている側のガード耐久値）に達するとガードクラッシュが発生する。ガードクラッシュを起こしたキャラはガードが弾けるグラフィックと共に一定時間操作不能になる。

操作不能時間は64フレーム。飛び道具以外の打撃でガードクラッシュさせた場合は、ヒットストップ中にも操作不能時間が進むため、実際には64フレーム未満になる。

ガード耐久値はキャラによって異なり、ほたる、ジェニー、北斗丸が50、グリフォンマスク、ケビン、グラント、カインが60となっている。それ以外のキャラのガード耐久値は55だ。

ガードクラッシュ値が43に達するとガードモーションが赤くなる。この赤くなったガードモーションが危険信号というわけだ。ガードクラッシュ値は攻守共に意識したい数値だ。



多段の超必殺技をガードさせて、途中でガードクラッシュ→残りにヒットというのも強力な連係だ。



赤いガードはガードクラッシュの危険信号！ 怒濤のラッシュでガードを破壊せよ！

フェイント技

連係や連続技に活躍するフェイント技。2つのフェイント技で性能が異なることもあるので自分のキャラをチェックしてもらいたい。

必殺技や超必殺技のモーションをとるフェイント技は、通常技などにキャンセルをかけて出すことができ（空キャンセルでは出せない）、フェイント技自体もモーションの後半を挑発以外の操作でキャンセルが可能。ちなみに➡+AC→➡と入力すればダッシュになる。

このように通常技→フェイント技→モーションキャンセルという使い方をすると、通常技（特に強攻撃）のスキを少なくすることができるので、地上戦に多大な影響を与える。また、強攻撃キャンセルフェイント技を駆使して連続技を発展させることも可能なので、連続技の限界を目指してみてはどうだろうか？ 単純に必殺技のフェイントとして使いやすいものもある（飛び道具など）ので、虚と実をうまく織りまぜて翻弄したい。

フェイント技はキャラや➡or⬇の種類で、モーションキャンセルまでの時間が違ったり、特殊なくらい判定になったりするものがある。右に全キャラの「フェイント技性能表」をまとめたので、チェックしてみよう。

フェイント技性能表（最速キャンセルまでのフレーム数）

キャラ名	➡+AC	⬇+AC
ロック	12	11
テリー	11※1	11
ドンファン	10	10
ジェイフン	10	10
マルコ	10	11
グリフォンマスク	13※1※2	26※3
北斗丸	10	8
フリーマン	11	10※2
ほたる	10	14
牙刀	11	11
ケビン	10	11
ジェニー	10	8
グラント	10	19
カイン	10	10

表の数値はフレーム数を表す。数1フレームは1/60秒。
※1　前進する。
※2　上半身のくらい判定が小さくなる。
※3　上半身のくらい判定が大きくなる。

チャンスを見逃してないか？

連続技基礎

TEXT：はまー

些細なミスが体力3分の1〜半分のダメージにつながる『餓狼』。連続技の入る法則を中心に、つなぎ方のコツを考えてみよう。

地上やられ

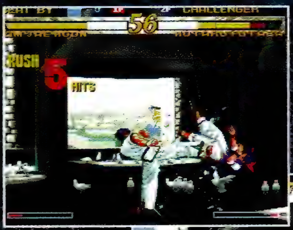
強攻撃は偉大!?

『餓狼』の地上連続技は、２Ｄ格闘ゲームとしてはオーソドックスなタイプに入る。空中連続技よりも、理屈や内容は簡単だろう。

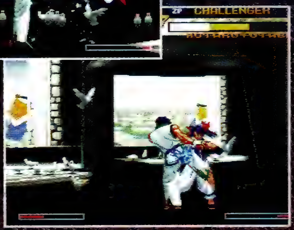
地上で非ダウン属性（立ちＡなど）の技をヒットさせた場合、相手は「地上のけぞり」状態になる。この「のけぞり」の時間は、**弱攻撃→ジャンプ攻撃→各種避け攻撃→強攻撃及び必殺技**の順に長くなり、追撃を受けやすくなっている。

注意したいのが、「避け攻撃ののけぞり時間は強攻撃よりもわずかに短い」ということ。特に上段避け攻撃は、ガードされても相手の硬直が長く、ヒット時のみキャンセルがかかる便利な技だが、強攻撃からのキャンセル必殺技なら連続ヒットする技が、上段避け攻撃をキャンセルして必殺技を出しても、つながらないことがある。

また、ジャンプ攻撃によるのけぞり時間は弱攻撃よりも強攻撃のほうが長いように感じるが、それは強攻撃のヒットストップ（技が当たった時にゲームの進行が一定時間停止する現象のこと）が弱攻撃よりも長くかかるためだ。実際にはのけぞり時間に差はない。ただ、空中必殺技はあくまで必殺技扱いになっていて、のけぞり時間やガード硬直の長さも、通常のジャンプ攻撃より長くなっている。



強攻撃キャンセル灼火龍はつながるが、



上段避け攻撃キャンセルだとガードされてしまう。

空中やられ

基本的には3種類

『餓狼』における「空中やられ」の仕組みは、かなり複雑だ。１つ１つ検証していこう。

●空中のけぞり

通常、空中で非ダウン属性の技（通常技や一部の飛び道具など）をヒットさせた場合、相手は体勢を立て直し、ダウンせずに着地する。着地までの間は無敵で、空中で追い打ちすることはできない（ただし着地後は、相手の技によってはガードできないなどの問題が発生することもある）。

例外として、空中でヒットさせた技が弱攻撃だった場合のみ、その直後の一定時間、「空中追い打ちが可能な技」で追い打ちをすることが可能だ。また、ジェニーはくらい判定が特殊で、強攻撃や避け攻撃による「空中のけぞり」後は、一定時間「すべての技」で追い打ちが可能となる。ただし、強攻撃や避け攻撃以外を当てた場合（追撃時も含む）はあくまで通常の空中のけぞりだ。

●ダウン

相手をダウンさせる技の効果は、２種類ある。１つは、ヒット後、相手が無敵になり、一切の追い打ちを受け付けないもの。これは、たとえ相手が吹っ飛んでいるところに「空中追い打ちが可能な技」が重なっていても、絶対に空中ヒットすることはない。

ちなみに、相手を下に叩きつけたり、横へ大きく吹っ飛ばすような効果を持つ技も、カウンターヒットでないかぎりはほとんど追い打ち不可能だ。

もう１つは、一部のダウン属性を持つ技の特性で、ヒット直後から完全に地面に落ちるまで、相手をくらい判定を残した状態にするもの。ただし追い打ちは、必殺技や超必殺技など一部の技のみである。ブレーキングに対応した必殺技もこれに該当し、少し特殊なシステムになっている。

ブレーキング対応技は通常の場合、ブレーキング可能部分のみ特別に空中追い打ちができないようになっている。例えば、ブレーキング対応技→別の必殺技または超必殺技や潜在能力といった流れは可能だが、ブレーキング対応技→ブレーキング対応技（ブレーキング可能部分）という流れは、たとえ攻撃が間に合ってもヒットしない。

しかし、１回目のブレーキング対応技がカウンターヒットしたときは別で、１回かぎりだがブレーキング可能部分で追い打ちが可能。ブレーキング対応技（ブレーキング）→ブレーキング対応技（ブレーキング）→超必殺技ができるぞ。

さらに例外もあり、ケビンのガトリングフリーザー（空中ヒット）はすべての技で追い打ちできるやられ状態になる。これはケビンだけの特権と考えていいだろう。



空中のジェニーに通常技や上段避け攻撃を当てることができれば、



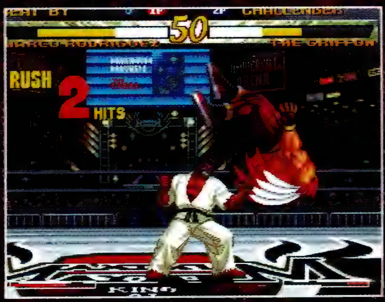
ブレーキング対応部分も連続でヒットする。



強V.O.D（3発目）ヒット後は、フルブラストで追撃できそうだが……、



実際にはできない。重なっていてもスカってしまう。



ブレーキング可能部分は、通常一度浮いた相手にはヒットしない。

カウンターシステムについて

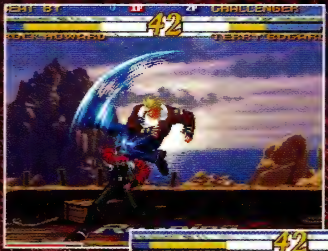
カウンターの成立する条件

『餓狼』には「カウンターヒット」というシステムがある。これは、**攻撃の出がかりに、避け攻撃もしくは必殺技（超必殺技及び潜在能力）がヒットする**ことで起こる。

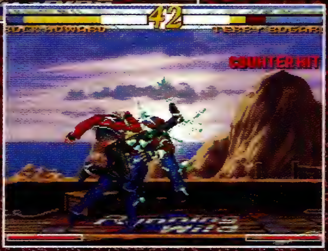
「攻撃の出がかり」とは、具体的には「攻撃判定の出る前（飛び道具は、それが画面に出現する前）」の状態のことを指す。例えば「相打ち」になった時は攻撃判定がすでに出ているため、カウンターヒットにはならない。しかし一部の必殺技には、攻撃判定が発生した後でもカウンターヒットになるものもある（攻撃判定が残るタイプの技だと、この現象が見られるようだ）。

避け攻撃も例外で、これらの技は、攻撃判定が発生する前に潰されても決してカウンターヒットにはならない。

カウンターヒットが可能な技についてだが、特殊技（技表ページ参照）は対象外となっている。ロックのコンビネーション（近距離立ちD→➡＋D）やドンファンの後ろ蹴りなどでは、条件を満たしていてもカウンターヒットにはならない。



多段系の技でなくとも対処が早ければ、



カウンターを取ることがある。追い打ちを忘れずに。

カウンターヒット後は？

カウンターが発生すると、「カウンターを取られた側」に赤い「COUNTER　HIT」の文字が表示され、攻撃の種類によって被攻撃側の「やられ状態」が変化する。

●地上よろめき

地上で非ダウン属性の技、もしくは一部の例外（おもに上から振り下ろすモーションの技）をくらうと、地上でかなり長い間のけぞっている。分かりやすいのが「上段避け攻撃（カウンターヒット）キャンセル必殺技」で、通常では遅すぎて絶対にヒットしないような必殺技でも、まず連続ヒットするはずだ。また、ノーマルヒット時は不利になるキャラが多い下段避け攻撃も、カウンターなら通常技が間に合ったりする。

ちなみに、通常ヒットならダウンさせてしまう技でも、カウンターで地上よろめきを誘発すれば、そこからさらに連続技を狙えることも多い。

●カウンターダウン

空中ヒットやダウン属性の技でカウンターを奪った場合、相手は通常のダウンよりも高い軌道を描いて落ちてくる。これは、通常ヒットだとダウンしない飛び道具などでも、カウンターヒット時には一律このやられ方になる。

カウンターダウン状態にはすべての打撃技で追い打ちが可能になるほか、ダウン回避されなかった場合は、ダウン中の相手に1発だけ追い打ちすることが可能。『ダウン（追い打ち不可能）』になってしまう必殺技でも、単発でカウンターヒットすれば「ブレーキング対応技→超必殺技」とつなげていくことができる。また、単発の超必殺技がカウンターヒットすれば相手はダウン回避できないので、硬直が長くて空中では追い打ちできない技でも、ダウン中への追い打ちなら確定させることができる場合もある。



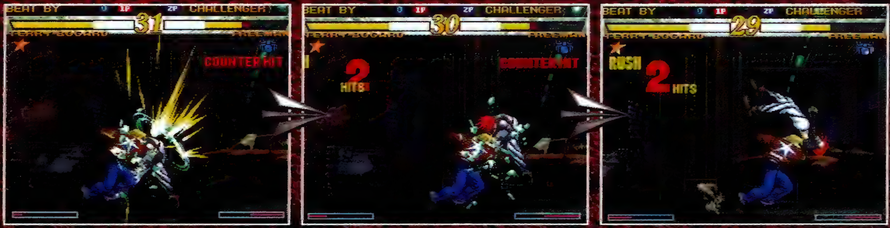
連係のつもりで出した技が、



カウンターのおかげで連続ヒット。得した気分!?



上から襲いかかる単発必殺技はチェック。心構えを忘れずに。



カウンターを取った時点で追い打ちの制限はすべてリセットされるため、ブレーキング可能部分もヒットする。しかし、その後は通常のやられモーションに戻るので、連続では当たらない。

SYSTEM

特殊な入力法について

●同時押し活用術

必殺技を入力する際、『餓狼』では多少早めにボタンを押しても、すぐにレバー入力が完成すれば必殺技が出るようになっている。単発で出すぶんには入力しやすくていいのだが、キャンセルなどの複雑な操作をする場合、前のボタンが有効な間にレバーが回ってしまい、意図しない技が暴発してしまうことも少なくない。

そんな時は、「ボタン同時押し」を使ってみよう。必殺技のコマンドはほかのボタンを同時に押した時は受け付けないため、レバー入力に関係なく確実に通常技を出すことができるのだ。Aを出したい時はAC or AD、BならBC or BD、CならCD or ACD or BCD、と覚えておこう（「ボタン同時押し」ではDを使用する技は出せない）。

例えば「しゃがみB×2→バスターウルフ」。しゃがみBをBC（もしくはBD）同時押しで出すことで、しゃがみB1発からパワーダンクが暴発することはなくなるはずだ。さらにこの入力なら、2発目のしゃがみBの前にバスターウルフの⬇⬋➡⬇までを先行入力することもできる。

ただ、ACはレバーがニュートラル→➡or⬇と入っているとフェイント技、CDだとT.O.P.状態ではT.O.P.アタックが出てしまうので注意。

●連打空キャンセル

『餓狼』ではキャンセルに関する2つの要素をうまく使いこなすことで、本来キャンセルがかからない通常技に「疑似キャンセル」をかけることが可能なのだ。

1つの要素は「通常技の出始めの一瞬は、技を当てた時のキャンセル可否に関係なくキャンセルすることが可能（これを空キャンセルという）」ということ。もう1つは連打できる弱攻撃は「通常技を通常技でキャンセルしている」ということ。

この2つを組み合わせ、「連打できる弱攻撃の後に、連打で出した技を空キャンセルする」という特殊入力法を行なうのだ。すると弱攻撃→空キャンセル→必殺技という疑似キャンセルになるぞ。

知っていると得をする!? GAROU情報局 小ネタ編

対CPU戦の各種データを中心に、細かいネタをまとめてお届け。ちなみに小ネタ編以外はないので探さないように。

対CPU戦データ集

●ファイティングレベル&ファイティングポイント

ラウンドを獲得すると、ラウンド内での得点&かかった時間を元にファイティングレベルが割り出され、それに応じたファイティングポイントがたまっていく（表を参照）。そして、1～7エリアの取得ポイントの平均（取得ポイントの合計/総ラウンド数）が30ポイント以上であれば、最終ボスであるカインの待つエリア8に進むことができるぞ。

●ボーナス得点

特定の条件を満たすと、ボーナス得点をゲットできる。ハイスコアを狙う人はチェックしておこう。

●コンティニューサービス

コンティニューをすると、プレイヤー側が有利になるサービスを受けることができる。ただし、お店側でON/OFFを切り替えられるので、サービスを受けられない場合もある。

ファイティングレベル&ファイティングポイント算出表

時間＼得点	40,000以上	30,000以上	20,000以上	15,000以上	12,000以上	10,000以上	8000以上	8000未満
10秒以内	Miracle	SSS	SSS	SS	SS	S	S	AAA
15秒以内	SSS	SSS	SS	SS	S	S	AAA	AA
20秒以内	SSS	SS	SS	S	S	AAA	AA	AA
25秒以内	SS	SS	S	AAA	AAA	AA	AA	A
30秒以内	SS	S	AAA	AAA	AA	AA	A	A
35秒以内	S	AAA	AAA	AA	AA	A	A	A
40秒以内	AAA	AAA	AA	AA	A	A	A	B
45秒以内	AAA	AA	AA	A	A	A	B	B
50秒以内	AA	A	A	A	A	B	B	C
55秒以内	A	A	B	B	B	B	C	C
60秒以上	B	B	B	B	B	C	C	C
時間切れ	C	C	C	C	C	C	C	C

ファイティングレベル	Miracle	SSS	SS	S	AAA	AA	A	B	C
ファイティングポイント	90	70	60	50	30	20	15	10	5

ボーナス得点一覧

ボーナス名	取得条件	ボーナス得点
ストレートボーナス	ストレート勝ち。連続で取得すると、1エリアごとに20,000点ずつ増加。1本でも落とすとリセット。	20,000点～
パーフェクトボーナス	パーフェクトで勝利する	50,000点
ジャストディフェンスボーナス	それぞれの行動に成功する	1,000点
ガードキャンセルボーナス		
リバーサルボーナス		
T.O.P.ボーナス	T.O.P.状態で技を決める	決めた技の得点が2倍に

コンティニューサービス一覧

選択ボタン／メッセージ	サービス内容
A／パワーゲージMAX	パワーゲージがMAXでスタート
B／COMレベルDOWN	COMのレベル（難易度）がダウン
C／COM体力1/4	COMの体力が1/4でスタート
D／ノーサービス	サービスのない通常コンティニュー

※コンティニューしたエリアの全ラウンドに適応される

連勝おめでとうシステム

対人戦で一定数以上連勝すると、挑戦者に有利なハンディが与えられるようになるシステム。お店側でON/OFFの切り替えが可能。

ハンディキャップの内容は以下の表にある通り。連勝数の増加とともに上乗せされていき、50連勝でMAXハンディとなる。



各ハンディの効果は大きい。連勝を続けるのは至難の業だろう。

連勝数	挑戦者に与えられるハンディキャップ
10連勝	挑発でパワーゲージをためられる
20連勝	パワーゲージがMAXで試合開始
30連勝	パワーゲージ増加量が倍に
40連勝	パワーゲージが自動的に回復
50連勝	ライフゲージのすべてがT.O.P.エリアに

内部処理の順による1Pと2Pの差

『餓狼』では、内部的な処理が1P→2Pの順で行なわれているらしく、両者が同時に行動を起こそうとした際、その結果に差が出ることがある。

例えば、両者が同時に超必殺技を出そうとした場合。まず1P側の処理が行われ、超必殺技の発生（画面暗転）が確定。続く2P側はというと、両者同時に画面暗転に入ることはできず、しかも画面暗転後はそれ以前のコマンド入力がリセットされるため、超必殺技は出ないのだ（通常技に化ける）。

そのほか、投げ技とそれを回避できる行動を同時に行おうとした時なども、1Pの方が優先されるぞ（例外はあるが）。



ジェイフンの強飛燕斬（ブレーキング）ガード後は五分の状態。硬直解除後にジェイフンがバックダッシュ、相手が投げ技を狙うと……



ジェイフンが1P側なら投げ技をバックステップで回避する形になり、逆なら投げ技が決まる。1P側の行動が優先されるってわけだ。

対戦基礎
どの行動も強力!?
対戦の感覚をつかもう

対戦する際に、最低限知っておきたい事柄を集めてみた。基本戦法を考える時の参考にしてほしい。

TEXT：珈琲ふりーく

傾向と対策

攻めと守り

『餓狼』の対戦は、攻めと守りに分けて考えると分かりやすい。攻めの二本柱は「地上の牽制技」と「跳び込み」だ。まずは、地上の牽制技でプレッシャーをかけることを覚えよう。ダッシュやキャンセルフェイント技なども、同時に使っていきたい。

相手が牽制技に気を取られはじめたら、跳び込みも狙っていく。跳び込みは牽制技にくらべハイリスクハイリターンな行動といえる。牽制技で有利な状況を作り、跳び込みで一気に勝負をかけるわけだ（逆に、牽制合戦に負けた側が、跳び込まざるを得なくなる[illegible]なることもあるが）。

牽制や跳び込[illegible]で相手を画面端に追い込んだら、より攻めやす[illegible]なる。強烈な連続技も狙えるようにもなり、大幅に有利になれるぞ。

守りで最初に挙げるべきはバックダッシュだろう。硬直時間はあるが無敵時間が長く、リスクはあまりない。相手が大技を空振りすれば儲け物だ。『強制停止技』からの脱出としても重要。

次はジャストディフェンスからのガードキャンセル。必殺技の性能や、コマンドの出しやすさなどに左右されるが、重要であることは間違いない。

そして上段避け攻撃。これもキャラによって性能差が大きいが、地上の牽制技に対抗できる数少ない手段なので、うまく活用したい。ただし、上段避け攻撃を出した時に跳び込まれていたら大ダメージを覚悟すべき。対空技としても使えるが、これは相手の跳び込みを引きつけて出した場合だ。

そして最後は必殺技や超必殺技だが、使えるかどうかは当然のことながら完全に技の性能による。

……以上、早足ではあったが、対戦における共通認識、のようなものに触れてみた。



攻めも守りも、非常に強力な手段が目立つ。激しい闘いになるぞ。

牽制について

弱攻撃による牽制は非常に効果的だ。スキが小さく跳び込まれても安全で、ガードキャンセルにも比較的強い。弱攻撃の牽制に対して大ダメージをあたえることは難しいのだ。そのため最初は牽制合戦になりやすい。おたがいがダッシュなどで相手を押していこうとするわけだ。ここで有利に闘えれば試合の主導権を握ることができる。牽制技の強さにはキャラ差があるが、いずれにせよ牽制合戦には慣れておきたい



牽制合戦のうまさが勝敗を分けるといっても過言ではない。

跳び込みについて

跳び込みには通常ジャンプと小ジャンプの2つのジャンプ軌道がある。通常ジャンプのメリットは、空中ジャストディフェンスが使える点と着地のスキが小さい点。そして空中コンビネーションのあるキャラはそれを使える点だ。相手の頭上を狙って跳び込むことで、逆ガードを狙いやすい点もポイントだ。小ジャンプのメリットは反応されにくい点とくぐられにくい点。どちらも重要なので、しっかり使い分けよう。



跳び込みは、地上の牽制技とセットで考えるようにしたい。

対空について

上段避け攻撃が強力なキャラはそれ重視で。引きつけて着地のスキに当てるのがセオリーなので結果的に反応しやすく、リターンも大きい。ただし、打点低めの下方向に強いジャンプ攻撃には無力。次に必殺技や超必殺技を使うことを考えるとよい。入力が簡単で発生の早い必殺技があれば、ガードキャンセルも狙っていきたい。

跳び込みをやり過ごすことも重要。下をくぐれば着地のスキに連続技を入れられる。返しにくければバックダッシュで逃げてもいい。



うかつなジャンプはくぐってしまえ。着地のスキにしっかり技を重ねよう。

超必殺技について

超必殺技や潜在能力は、技によって様々な特性を持っているが、注目すべきは一部の技に備わる『強制停止技』としての特性だ。発動時の暗転中に相手がガード方向にレバーを入れても防御できない、というものだ。時間停止能力は、連続技の表示ではつながっていないのにガード不能だったり、ふっとんだ相手の着地に重なるとガード不能になる、などの現象にも関係している。

これらの現象は、暗転前にバックダッシュを先行入力すると逃げられるぞ（P107参照）。



危険を感じたら、バックダッシュコマンドを暗転前に入力しておこう。



対戦攻略

シャインナックル＆真空投げで何処までも足掻け!!

ロック・ハワード
ROCK HOWARD

一通りの必殺技を持っている万能型キャラだが、最大の狙いは、やはり真空投げとシャインナックル!! この2つの技が勝利へのカギとなることは間違いなしだ!

TEXT：鷹

基本戦法

キャラクターを知る

ギース・ハワードの息子でありながら、育ての親は「伝説の狼」と呼ばれるテリー・ボガード、というゴージャスな生い立ち。そのロックの技の多くは、実の親と育ての親の持つものを色濃く受け継いでいて、飛び道具、突進、対空、コマンド投げ、当て身など欲しい技はすべてといっていいほどそろっている。しかし、実のところ性能自体はパッとしないものが多いので、オールラウンドに闘っていく……ということがやや厳しく、多少の偏りが生じてしまうのだ。

闘いやすいのは接近戦。ダッシュやジャンプ攻撃を使って接近戦へ持ち込み、立ちAを使ってチクチク固めていくことをはじめ、しゃがみBでの牽制orその他の通常技からキャンセル必殺技を出していく、という行動が基本になる。キャンセルから出す技は色々あるが、レイジラン・Type「シフト」をキャンセルして真空投げ（ブレーキング）→各種追撃を決めることができれば、相手の体力を大幅に奪うことが期待できる。追撃にレイジングストームを使った場合なら、約半分程度の体力を持っていくことができるのだ。

といっても、相手側にすれば大ダメージを受けてしまう＝警戒しよう……と思うのが当たり前(!?)なので、決めるためにはそれなりの布石が必要。通常技キャンセルからはフェイント技（おもに⬇＋AC）を使って再度攻めなおしたり、弱ハードエッジor烈風拳orレイジラン・Type「ダンク」を使ったりと、相手に的を絞らせないようにしよう。

また、ゲージが溜まっているならば、しゃがみB×1～2発→シャインナックルの連続技も積極的に狙っていきたい!!



ロックといえば……シャインナックル。暇さえあれば決めていきたい。

牽制に使う技

牽制といっても気軽に使える技がないのが痛い。状況は限られるが、遠距離立ちA、遠距離立ちB、しゃがみBなどを使うことになる。

遠距離立ちAは、近距離での牽制兼固めに使っていける。ガードされても有利なので、チクチクと押していくことができるのだ。

遠距離立ちBは、出がそこそこ早く、リーチも長いといった利点があるのだが、ヒットさせても不利な状況になるので、攻めを持続させられないなど何かと不都合が生じてしまいがち。跳び込まれていてもアウトなので注意が必要……むしろ、無理して使う必要はないといえる。

しゃがみBも発生がそこそこ早く、下段判定の技。また、この技がヒットしていれば、ノーキャンセルでシャインナックルへつないでいくことができるので、かなり重宝する。

烈風拳は中～遠距離での牽制に使えるが、スキは大きいのでフェイント技に混ぜて使うこと。

対空に使う技

ライジングタックル、弱クラックカウンター、しゃがみC、ジャンプBなど、種類は豊富。

その中で比較的安定して使っていけるのはライジングタックルだが、引きつけないと潰されてしまう恐れがあるので注意しよう。

弱クラックカウンターは、タメが不要なのですぐに出せるが、技自体の発生はお世辞にも早いとはいえないので、小ジャンプに対しては先読み気味に出さないと潰されてしまうのが難点。

しゃがみCは、相手が判定の強い技を出していなければ対空になる……といった感じ。早出しを心がけよう。

ジャンプBは発生が早く、横へのリーチも長い。ライジングタックルが届かないような位置や、それで落としにくい攻撃（下方向にリーチのある技）に対して、昇りで出していくといい。

これらの対空も万能とはいえないので、ガードキャンセルで対処したり、バックダッシュを使って緊急回避をすることも重要な選択だ。

跳び込みに使う技

下方向に強い技がないので、相手の上段避け攻撃に落とされやすいのが痛いところ。よって、跳びこむ際はジャストディフェンスを仕込みながらの空ジャンプも駆使する必要があるのだ。

使っていく技は、ジャンプDと、ジャンプC→ジャンプBがメイン。前者は横へのリーチもあり、めくりも狙える。後者は1段目ガード後に相手がしゃがめば、2段目がヒットするし、ガードキャンセル対策も兼ねている。



めくりを狙えるジャンプD。連続して出しているだけでも狙えるのだ。

超必殺技について

レイジングストームは、超必殺技版のみを真空投げ（ブレーキング）後の追撃に使う。通常時は画面端付近（画面端を背にしている時）限定だが、レイジラン・Type「シフト」→キャンセル真空投げからは場所に関係なく決められる。

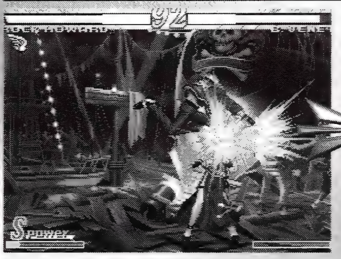
シャインナックルは超必殺技版、潜在能力版ともに、しゃがみB×1～2発からの連続技や、反撃に使っていくことができる。割り込みにも使えなくはないが、ガードされると反撃されるので、確定状況でのみ出していきたい。



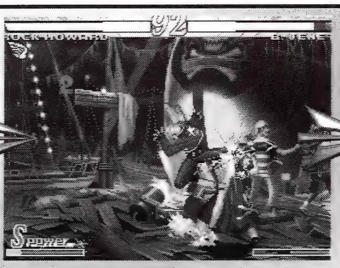
画面端やType「シフト」後は、できる限り決めていきたい!!

連続技　本命はシャインナックル!!

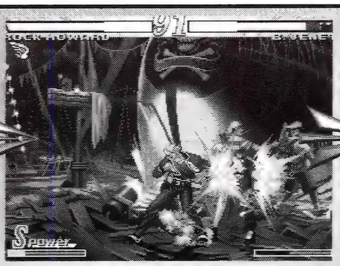
①ジャンプ攻撃→近距離立ちC→キャンセル各種必殺技



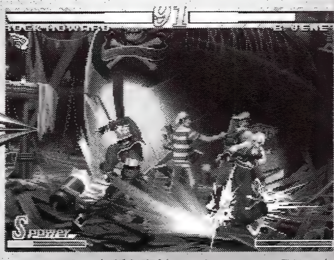
通常ジャンプからのジャンプC→ジャンプBの初段。打点は高めにするのがポイント。そして…、



空中コンビネーションの2段目、ジャンプBヒット後は…、



間髪入れずに地上技を決めてから…、

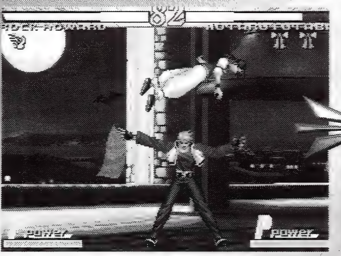


キャンセルで各種必殺技へつないでいこう!! 安定は烈風拳だ

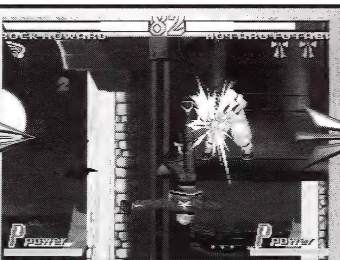
②近距離立ちA→しゃがみC→キャンセル烈風拳

③しゃがみB×1〜2→シャインナックル

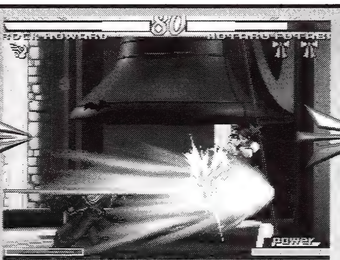
④（レイジラン・Type「シフト」）→キャンセル真空投げ（ブレーキング）→弱ライジングタックル→シャインナックル（D）→強ライジングタックル



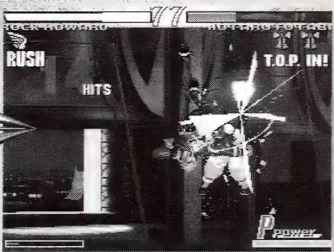
レイジラン・Type「シフト」後の真空投げは、相手を遠くへ放り投げないので…、



ライジングタックルで追撃できる。この技を弱で出し、さらに最速のタイミングで当てると…、



シャインナックル（D）で追撃することができるのだ。浮いた相手にヒットさせているので…、



これまた強ライジングタックルなどで拾うことができるぞ!!

⑤（画面端）ジャンプC→ジャンプB→上段避け攻撃→キャンセルフェイント技（⬇＋AC）→近距離立ちA→近距離立ちC→キャンセルデッドリーレイブ・ネオ（9段止め）→近距離立ちC→キャンセルフェイント技（⬇＋AC）→近距離立ちC→キャンセル弱ハードエッジor烈風拳

連続技の解説と補足

連続技①／ジャンプ攻撃（もちろんコンビネーションからでなくてもいい）からの基本的な連続技で、最後は烈風拳、弱ハードエッジ、シャインナックル、デッドリーレイブ・ネオなどを決めることができる。弱ハードエッジは間合いによっては空振りしてしまうので、パワーゲージが溜まっていないときの安定は烈風拳といったところ。

また、ジャンプ攻撃をヒットさせた位置にもよるが、近距離立ちCをほかの通常技に代えると違った必殺技へつないでいくこともできる。例を挙げると、少し歩いてから近距離立ちAorしゃがみBなどの小技→ダブル烈風拳、上段避け攻撃→ダブル烈風拳orレイジングストーム（A）などだ。

連続技②／密着時からのヒット確認連続技。近距離立ちA→しゃがみCまでは決め打ちし、ヒットしていれば烈風拳へつないでいき、ガードされていた場合は、フェイント技（⬇＋AC）を出して、攻めを持続させよう。

ゲージが溜まっている状態なら、しゃがみC→キャンセルフェイント技（⬇＋AC）までを決め打ちし、ヒットしていたらシャインナックルにつないでいくといった高度（?）なテクニックもあるぞ。これは単発の近距離立ちCorDからでもOKだ。

連続技③／これもノーキャンセルでもつなげられる連続技。ヒット確認もそれほど難しいレベルではないので、練習して確実にモノにしてほしい。

起き攻めや連係の最中、相手のジャンプをくぐったあとなど、狙いどころが多いのもポイントなのだ。最も重要な、ロックの主戦力だ!!

連続技④／レイジラン・Type「シフト」→キャンセル真空投げ（ブレーキング）後、最速のタイミングで弱ライジングタックルを出せば（終わり際がヒットする）、シャインナックル（D）で拾うことができる。さらに、浮いた相手にシャインナックル（D）を決めているので、強ライジングタックルで追撃することができるのだ。

画面端近くなら、真空投げ（ブレーキング）後に弱ハードエッジや弱ライジングタックル（やや早出しで2ヒットさせる）からもシャインナックルへつなげられる。レイジラン・Type「シフト」からでなくてもOKなので、覚えておくといい。

連続技⑤／ただ単に凝った造りの連続技。狙う意味&機会はないに等しい。デッドリーレイブ・ネオを9段で止める意味は……これまたなし（フィニッシュまで決めた方がダメージは上なので）。注意点としては、キャンセルフェイント技から通常技への つなぎが挙げられる。フェイント技のあと、少し歩いてから出さないと遠距離技に化けてしまうので、気をつけるようにしよう。

中間距離での攻防を知る!!

接近手段を考えよう

ロックは近距離戦が得意なのだが、近寄るまでに色々なプロセスがあり、有効と思われるのは、ダッシュ、各種ジャンプ、弱ハードエッジなど。

ダッシュから攻め込む場合は遠距離立ちAとしゃがみB（ダッシュ停止後に一瞬待ってからでないと出せないので注意）を使っていくといいだろう。一気に近づきたいところだが、簡単には懐に入ることができないと思うので、途中で止まってリーチの長い遠距離立ちBの先端を当てにいったり烈風拳を放っていくほか、↓+ACでのフェイント、といった行動を事前に見せておこう。多少なりとも近づきやすくなるだろう。

ジャンプから攻めてみる

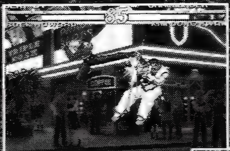
次はジャンプを使っての接近。通常ジャンプを使っていく場合はジャンプC→ジャンプBのコンビネーションを使い、小ジャンプからはジャンプDを使っていくといいだろう。

ジャンプC→ジャンプBのコンビネーションだが、キャラによっては2段目のジャンプBが空振りしてしまうので注意（表参照）。しかし、相手が特定の技を出そうとした時にのみ、×表記のキャラに対してもジャンプBまで当たることもある（ドンファンの紫電脚や近距離Dなど）。

また、こちらのジャンプと同時に相手も跳んでいた場合は、素早くジャンプBなどで迎撃し、そのまま接近戦へ持ち込むといいだろう。密着状態になりやすいので、ほんの少し後退してから技を出す（着地に重ねてもジャストディフェンスされるので少し遅らせて出す）ようにしたり、垂直ジャンプをしてみるなどの行動を取らないと、投げられてしまう恐れもあるので注意しよう。

次は小ジャンプDについてだが、中間距離でヒットさせても、そのあとに連続ヒットを狙える通常技はないし、攻めの持続が簡単……とはいえない。では、なぜ中間距離で小ジャンプDを出すのかというと、それはシャインナックルを使った連続技を狙うことにある。これは、着地のスキをキャンセルして出すことによってつながるようになるので、覚えておくといい。打点がある程度高くても問題なくつながってくれるところがオイシイ。

とはいっても、ロックのジャンプ攻撃は全般的に、上段避け攻撃などに返されやすい（北斗丸のすらいでぃんぐに対しては潰せる技がない）といった弱点を持つ。よって、地上戦である程度「ボクはあまり跳びませんよ……!?」といった印象をあたえておくことが重要といえるだろう。



リーチが長く、発生も早いので、空対空として使っていくことができる。



牽制っぽい使い方の小ジャンプDの先端当て。ヒットしていたらシャインナックルへつないでいこう!!

弱ハードエッジでの奇襲!!

ガードされても反撃を受けにくい、ということで、弱ハードエッジで奇襲をかけるのも悪くはない。しかし、単発で出す以上ガードキャンセルを狙われやすく、垂直ジャンプにも弱いといった弱点も持つ。ガードされた場合だが、リーチの長い技を持つ相手なら小技などで反撃をしてくると思うので、ガードキャンセルを狙ってみるといいだろう。そうでない相手の場合は、ジャンプで攻め込んだりバックステップで間合いを離すといい。

様子見という選択肢もアリ!!

中間距離では様子を見るといった選択肢もある。「様子見」といっても、↓+ACを混ぜつつ、たまに烈風拳を撃つ、といった牽制が主流になる。

さて、飛び道具につきものなのが、相手のジャンプ攻撃。↓+ACのフェイントに惑わされて跳び込んできた相手は、各種対空技で迎撃していき、通常ジャンプを多用してくる相手には、ジャンプをくぐって着地にしゃがみBなどから連続技を狙うのが有効なので、活用してもらいたい。

ジャンプC→ジャンプB のヒット可否一覧

キャラ名	ヒット時／ガード時
ロック	×／○
テリー	○／○
ドンファン	×／○
ジェイフン	×／○
マルコ	×／○
グリフォンマスク	○／○
北斗丸	×／×
フリーマン	○／○
ほたる	×／○
牙刀	×／○
ケビン	○／○
B.ジェニー	○／○
グラント	○／○
カイン	○／○

※×はジャンプBが空振りすることを意味する。

GUARD CANCEL ガードキャンセル

まずは、対地と対空で出す技が違うことを頭に入れておこう。

対地ガードキャンセルで使っていく技は、弱ハードエッジ、レイジラン・Type「シフト」の2つがメイン。弱ハードエッジを使うメリットとしては、カウンター時の追撃がオイシイこと。カウンターヒットすると、相手が高く浮くので、**ライジングタックル、レイジングストーム、遠距離立ちA→キャンセル弱ハードエッジ（画面端なら→シャインナックル（C）→強ライジングタックルまで）**などで追撃することができるのだ。着地を攻めたいなら、近距離立ちCなどをフェイント技でキャンセルするといいだろう。

レイジラン・Type「シフト」を使う理由は、もちろんその後の真空投げを決めることにある。しかし、ジャストディフェンスした技が通常技だった場合で、かつ相手がキャンセル突進技などを出していた時などは、もちろん空振りしてしまうのでイマイチ安定はしない。

また、ゲージが溜まっている状態なら、デッドリーレイブ・ネオをガードキャンセルで狙ってみるのも面白い。→↘↓↙←or→↘↓↙（相手の技による）と、入力の途中でジャストディフェンスをすると出しやすくなるぞ。

対空ガードキャンセルで狙っていきたいのは真空投げで、次点はガードされても比較的安全な烈風拳orダブル烈風拳といった感じ。真空投げはジャストディフェンス後、速攻で入力できれば強力なのだが、できないと思った場合は→↘↓↙←でジャストディフェンスをしてから残りの↘+Cを入力すると出しやすい。しかし、コマンドが長いので、小ジャンプに反応して決めるのはかなりキツイ。

おすすめガードキャンセルポイント

1：弱ハードエッジ後
2：レイジラン・Type「ダンク」後
3：接近時の烈風拳後
4：下段避け攻撃（ヒット時）
5：小ジャンプ攻撃（相手と近い位置に着地時）



弱ハードエッジがカウンターヒット。相手は高く浮くので追撃しやすいぞ。

※「おすすめガードキャンセルポイント」内の表は、その状況下で比較的ジャストディフェンス（ガードキャンセル）を狙いやすいものを表す。

ロックの華!? 接近戦!!

連係を組み立てる

接近戦に持ち込んだら、立ちAで相手を固めつつ、もう一歩踏み込んだ連係を組んでいこう。相手が「どうせ立ちAだろ?」と考え、上段避け攻撃で割り込んでくる可能性もあるので、しゃがみBを出すことも選択肢の中に入れておきたい。

ジャンプから接近した場合は、着地のスキをキャンセルして、真空投げ(ジャンプAorBからの場合は間合いが離れにくいので狙いやすい)やレイジラン・Type「ダンク」or「シフト」を出していくという選択肢もある。ジャンプ攻撃を当てた位置にもよるが、すぐに通常ジャンプDを使って跳び込めば、めくりを狙うこともできるので覚えておくといいだろう。

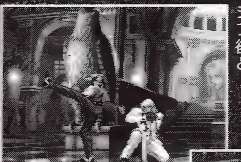
さて、接近戦での連係を紹介していくと…、

①通常技→キャンセル必殺技
②近距離立ちA→しゃがみC
③下段避け攻撃→空キャンセル真空投げ

……などがある。①はいたって普通の連係で、ここから出していく技は、弱ハードエッジ、レイジラン・Type「ダンク」or「シフト」などがいいだろう。弱ハードエッジ、レイジラン・Type「ダンク」をガードされた場合は、ガードキャンセルを狙ったり、バックステップで離脱を試みよう。

②はヒットしていたら烈風拳orシャインナックルへ、ガードされていた場合はキャンセルフェイントにつなぎ、再度ダッシュorジャンプを使って攻めこんでいくという流れだ。

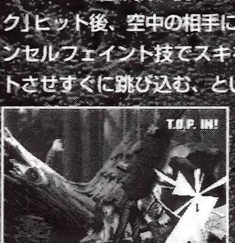
③は技を見せてガードを固めさせておき、そこを投げてしまうといった連係。ジャンプ攻撃からダイレクトに狙ったり、小技を当てたあとや、密着で近距離立ちC→キャンセル⬇+AC後に狙っていくといい。


ジャンプ攻撃後、小技後、フェイント技でキャンセル後、起きあがりに合わせて、といった状況で出し…、

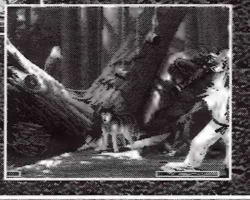

空キャンセルで真空投げを狙う選択肢もある。上手く決まった時は気分爽快!

起きあがりを攻める!!

ダウンを奪ったら、ジャンプDでめくりを狙いたい。とはいえ、ダウン回避があるので確実に狙えるのは、通常投げ後、レイジラン・Type「ダンク」ヒット後、空中の相手に通常技(強攻撃はキャンセルフェイント技でスキを小さくする)をヒットさせすぐに跳び込む、といった場面ぐらいだが。



画面端へ向かって相手を投げた場合はチャンス。相手のダウンのしかたが通常と違うので…、


ジャンプAを使って跳び込んでみよう! なんと、画面端でもめくることができるのだ!!

また、画面端に向かって通常投げを決めたあと、起き上がりに合わせてジャンプAで跳び込むと、相手キャラと画面端の間に入ることができる……要は画面端でもめくりを狙うことができるのだ。

次はダウン回避を考慮した起き攻め。4種類の起きあがり方があるので、めくりを狙うのは不可能に近い。ここは相手のダウン回避方向を読み、投げ間合いの外から地上技を重ねていくといいだろう。重ねていく技は、おもにしゃがみジャストディフェンス不能の近距離立ちDか、立ちジャストディフェンス不能のしゃがみB。このあと、近距離立ちDを重ねた場合は弱ハードエッジ、しゃがみBを重ねた場合はダブル烈風拳の決め打ちが安定。ゲージが溜まっているなら、ヒット確認からのシャインナックルを決めていこう(近距離立ちDの場合はキャンセル⬇+ACでスキを小さくしておき、しゃがみBは2発入れてから)。

また、相手がC(前転・大)のダウン回避→投げを狙う、といった行動を多用してくるようなら、ダウン回避の終わり際に垂直ジャンプをしてみるといい。相手は投げ失敗の通常技を出しているので、スキに連続技を狙うことができるぞ(近距離立ちCの攻撃判定が上方向に強いようなキャラには通用しないけどね)。



Cのダウン回避から投げ、の連係に対しては、垂直ジャンプで回避するのも手だ。

真空投げからは……

技表頁で紹介したように、画面端を背にした状態以外では、レイジラン・Type「シフト」→キャンセルから決めたあとと、それ以外で決めたあとでは追撃方法が違うので注意すべし。

レイジラン・Type「シフト」からは…、

A:ダブル烈風拳(2ヒット)
B:レイジングストーム
C:弱ライジングタックル(最速)or少し歩いて弱ハードエッジ→シャインナックル(D)→強ライジングタックル

などで追撃することができる。

それ以外で真空投げを決めた場合は、烈風拳orダブル烈風拳を入れていき、ゲージが溜まってる状態ならシャインナックル(D)→強ライジングタックルなどを決めていくといい。ゲージが溜まっていないなら、烈風拳orダブル烈風拳の代わりに、強クラックカウンターを連発してゲージをゴリゴリ溜めるのも悪くない。

また、画面端を背にした時に真空投げを決めた時は、弱ハードエッジor弱ライジングタックル(2ヒットさせる)→シャインナックル(D)→強ライジングタックル、と少しだけダメージアップを望むことができるのだ。

連続技ではないのだが、画面端を背にした状態での真空投げ(ブレーキング)→空中の相手にダブル烈風拳(2ヒットさせる)→着地の瞬間にシャインナックルorデッドリーレイブ・ネオ、という連係が強力!! これは空中の相手にダウンしない技をヒットさせたあと、相手の着地に合わせて『強制停止技』を重ねるとガード不能になるという現象を利用した連係。ガードはできないが、バックステップで回避することはできる……タイミングは難しいのだが。また、この連係は相手のジャンプをジャンプ攻撃で落とした場合などにも応用がきくのだ。


画面端で真空投げ→ダブル烈風拳(空中ヒット)を決めたあとは…、


相手の着地に『強制停止技』を重ねてみるのもいいだろう。決まれば超絶ダメージだ!



対戦攻略

ゲージを使う時は慎重に！

テリー・ボガード
TERRY BOGARD

牽制と対空を着実にこなし、近づいたらガードクラッシュを狙った連係でたたみかける。超必殺技は必ず当てる心構えで望もう。

TEXT：はまー

基本戦法

キャラクターを知る

テリーは、豊富な突進技と信頼できる無敵技を備え、単発技・連続技の破壊力も上位クラスという優れたキャラクター。しかし、スピードで相手を翻弄するような闘い方は苦手で、トリッキーな技も少ないため、やや単調になってしまいがち。また、技を防ぎきられた時のスキも、『餓狼』の世界では大きい部類に入ってしまう。細かい技でじっくりと様子を見つつ、チャンスがきたら確実に大技を決めていく。これが『餓狼』テリーの基本方針といえるだろう。



弱パーンナックルの先端をガードさせた時でさえ、『餓狼』では超必殺技の餌食。

具体的には、各技の用途を3段階程度に分けて考えるといい。流れをつかむための牽制、自分が有利な状況で相手の行動を抑制するための技、そして相手のスキに決めていくための大技。本来なら「相手のガードを崩すための技」も入れたいところなのだが、なにぶんモーションが大きい技ばかりなので、そういった趣向の攻めはテリーでは難しいといわざるを得ない。小技で確実に主導権を握り、技を当ててゲージを溜め、相手が焦ってスキをつくったら確実に反撃していく。まずはここに重点を置いて動かしてみるといいだろう。



「スキ」にもいろいろあるが、最低でも強パワーウェイブぐらいはつなげたい。

牽制に使う技

開始直後など、両者五分の状態で使っていくのは、立ちA、立ちB、しゃがみB、小ジャンプD、といったところ。立ちAはもっともスキの小さい攻撃で、ガードされても有利。リーチはやや短いが、しゃがまれてもガードさせることが可能。立ちBは、近距離であればローキックになって立ちAとほぼ同等の効果が期待でき、遠距離版はジャンプを防止できる。以上2つはダッシュとも併用して使っていこう（立ちAは、パワーチャージに化けないようA＋D入力にする）。しゃがみBは、牽制能力の高いキャラを相手にした場合、そこから踏み込まれるのを防止する形で使う。小ジャンプDは、相手の牽制技を跳び超えつつ、先端を早めに当てる感じで。

また、遠距離立ちDはモーションが大きすぎて「牽制」には向かないが、立ちAやしゃがみBなどから連係させることで、相手の次の行動を潰すという目的に使うことができる。

対空に使う技

対空技は、基本的には強パワーダンクだけでOK。信頼できる無敵時間があり、空中ジャストディフェンスされても、3発目が上から襲いかかる＆間合いが離れる形になるため、痛い反撃を受けることはほとんどない。1発目をブレーキングした場合、ヒットしていれば超必殺技が連続技になる見返りの大きさにも注目。

また、潜在能力版のパワーゲイザーも、発生の早さと長い無敵時間に守られており、強パワーダンクと同じ感覚で出せる。が、全段空中ジャストディフェンスされると、相手の体力が大幅に回復してしまうのが大きな欠点。

コマンドを入力するヒマのない小ジャンプラッシュなどには、遠距離立ちB、遠距離立ちCなどが有効。ただ、遠距離立ちCは発生が遅いため完全に先読みで「置いておく」ことになる。

空中戦では、ジャンプAが上方向に強く、小ジャンプ中でも対空効果が期待できる。だが、地上の相手にはほとんど当たらないので注意。

跳び込みに使う技

テリーの空対地用の技は、ジャンプBとジャンプDの2つでほぼOK。ジャンプBは判定が非常に強く、相手の対空技がそれほど強くない場合は一方的に潰すことができる。ただし、攻撃の持続時間は短め。ジャンプDは横方向へのリーチが非常に長く、多少のめくり能力も備えている。唯一、攻撃の発生が遅めなので、空中戦で負けやすいのが欠点。一応空中戦にはジャンプAが強いが、リーチが短すぎて使いづらい。



ジャンプDでのめくりには、あまり期待しないほうがいいかも。

超必殺技について

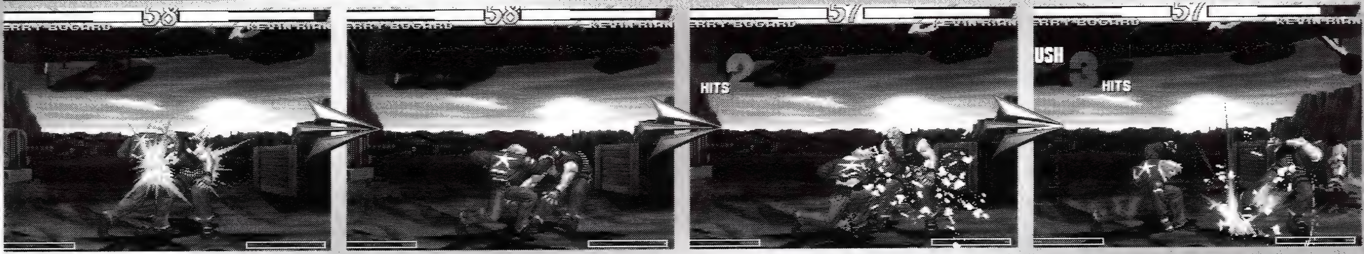
パワーゲイザーはダメージが低く、ガードされるとスキだらけなので（ヘタをすると、バスターウルフをガードされた時よりも痛い反撃を受ける）、なかなか使いどころが難しい。一応超必殺技版であれば、相手のジャンプ攻撃やジャンプ系の突進技に対して早めに出し、カウンターヒットを期待するという手もある。単発技なので、ダウン中の相手にしゃがみDや強パワーウェイブなどで追い打ちできるからだ。潜在能力版は、攻撃の発生がテリーの技中最速なので、特定の状況での連続技や反撃に使っていこう。

バスターウルフは威力が高く、決めどころも多い。おもに連続技に組み込んでいくが、攻撃判定が大きく無敵時間があることを利用し、遠距離での対空に使うこともできる。また、潜在能力版は超必殺技版にくらべてかなり無敵時間が長いので、飛び道具などをすり抜けながらヒットさせることも可能。ただし、スキは大きいので、割り込みで使う時は覚悟しておくこと。

連続技 チャンスが来たら確実に半分奪おう！

①しゃがみB×2→キャンセル強パワーウェイブorバスターウルフ

②近距離立ちC→キャンセルフェイント技→しゃがみC→キャンセル強パワーウェイブorバスターウルフ



近距離立ちCの後は必ずフェイント技でキャンセルをかけること。 使うフェイント技は、➡＋ACのほうが望ましい。 しゃがみCは最速で入力し…、 威力の高い強パワーウェイブやバスターウルフへつなごう。

③小ジャンプD→強パワーダンク（ブレーキング）→強パワーダンクorバスターウルフ

④しゃがみB→近距離立ちC→キャンセル弱パワーチャージ×３

⑤ジャンプD→近距離立ちC→➡＋C→パワーゲイザー（C）

⑥弱クラックシュート（カウンターヒット）→しゃがみC→キャンセル強パワーウェイブorバスターウルフ

⑦パワーゲイザー（A・カウンターヒット）→強パワーウェイブorしゃがみDorパワーゲイザー（A）

⑧（画面端）パワーダンク（ブレーキング・カウンターヒット）→バスターウルフ（B）→バスターウルフ（B）



うまい具合にカウンターヒットを奪ったら…、 最速でバスターウルフ（B）を出し、終わりぎわを当てる。 気の消える寸前に、相手が乗っかるように当たったら…、 さらに最速入力のバスターウルフ（B）または強パワーダンクで追撃。 T.O.P.状態なら、超必殺技×2でこのダメージ！

バスターウルフにつなげ！

連続技①／使用頻度の高いしゃがみBのヒットを確認してからの連続技。以降、画面端であれば、強パワーウェイブは弱パワーチャージ×3に置き換えることができるので覚えておこう。

連続技②／相手にスキができた時に決める基本連続技。また、ジャンプ攻撃や強パワーチャージヒット後の連続技でもある。

画面端では、フェイント技（➡＋AC後に少し歩くようにすれば、近距離立ちCを3発まで決めることができる（一応画面中央でも、密着していれば2発決められる）。見た目ほど難しくないうえに、T.O.P.状態であれば相手の体力を3分の1近く奪えるので、頑張って練習しておこう。

連続技③／小ジャンプ攻撃後は、ヒットしたかどうかの状況判断が難しいが、強パワーダンク（ブレーキング）につなぐことで、いくらか確認しやすくできる。着地の硬直をキャンセルするよう、パワーダンクを早めに入力するのがポイント。

連続技④／画面端で、ゲージがない時に狙う連続技。近距離立ちCは目押しでつなげる。

連続技⑤／コンビネーションをヒットさせたあとは、技の硬直が解けた直後にパワーゲイザー（C）を出せば連続ヒットする。このほかのキャンセルを使用しない連続技としては、しゃがみC→バスターウルフ（C）、しゃがみB→パワーゲイザー（B）も覚えておくと便利。

連続技⑥／ここからの3つは、カウンターヒット限定。弱クラックシュートは中段攻撃だが、カウンターヒット時の見返りも大きいので、投げ失敗の通常技を狙うような出し方をしてもおもしろい。

連続技⑦／パワーゲイザー（A）は単発技なので、カウンターヒット時にその効果（この場合はダウン中の相手に追撃が可能な点）が必ず残ることを利用した連続技。パワーゲイザー（C）以外は画面端が絡まないと決まらないので注意。

連続技⑧／カウンターヒットでないと、相手のやられ判定の関係上できない連続技だ。

強パワーチャージの使い方

ラッシュへのアプローチ

ヒットすれば体力を4～8割奪う連続技が決まり、ガードされても近距離立ちCが連続ガードになるほど先に動け、ガードクラッシュも狙える、強パワーチャージ1発止め。できるだけ連係の主軸にしていきたいところだが、通常投げや上段避け攻撃に弱いという最大の弱点がある。これを補う方法はただ1つ、「バレないように不意を突いて出していく」しかない。

しかし不意を突くためには、当然一本調子で「ジャンプD→近距離立ちC→強パワーチャージ→……」という当たり前のパターンは御法度（裏の裏の選択肢、と考えることもできるが）。強攻撃キャンセル強パワーチャージは、たしかにジャストディフェンスやコマンド投げ（ビッグフォールグリフォンは除く）で割り込まれない優秀な連係だが、ひとたび警戒されはじめたらまず引っかからないと思っていい。そこで、別のルートからのアプローチを考えてみよう。

①起き上がりに重ねる

投げや超必殺技でダウンを奪ったあと、ちょっと離れた間合いからタイミングよく重ねる。強パワーチャージを使った時ならではのメリットという点では効果は薄いが、若干でもゲージ溜め効率が上がるので悪くはない。



画面端なら、重ね弱パワーウェイブ→強パワーチャージも悪くない。

②しゃがみBをキャンセルして出す

「攻撃判定が出るまでのスキをフォローするため、強攻撃キャンセルで出す」というセオリーの裏をかく形。暴れる相手には割り込まれてしまうが、遠距離立ちDなどを警戒している相手には効く。

③中間距離からいきなり出す

スタート直後ぐらいの間合いからいきなり出すのも、実はけっこう有効。相手の牽制のタイミングが悪ければカウンターヒットさせられるし、ジャンプの下をくぐることも多い。空振りしても技後の硬直はないに等しいので、着地したところに裏から反撃できることもある。

④ジャンプ攻撃から直接出す

傍目には冷や汗モノだが、しゃがみBからの連続技を警戒している相手には有効な選択肢。しゃがみBは上段避け攻撃を潰すので、完全に読み負けないかぎり一方的に返されることは少ないはず。

強パワーチャージをガードさせたあとの展開

強パワーチャージをガードさせたあとは、再度通常技→強パワーチャージとループさせたいところだが、ここでもやはり「上段避け攻撃を潰せる技」を連係に混ぜていく必要がある（技やタイミングを変えても、ただしゃがんでA＋Bを連打されるだけで止められるのでは、まったくプレッシャーをあたえられない）。具体的には、強攻撃をフェイント技でキャンセルしてガードクラッシュ値を積み重ねつつ、しゃがみB、しゃがみC、しゃがみD、そしてジャンプ攻撃などを狙っていく。

特に、しゃがみBは見返りの大きい下段技なので（連続技参照）、近距離では使用頻度を高く。つねに高いダメージにつなぐのは難しいかもしれないが、投げ返しと上段避け攻撃のどちらにも対応できるのは大きい。ガードされたら、ダッシュ→立ちAや遠距離立ちDで相手の動きを封じ、さらに連係を続けよう。遠距離立ちD→強パワーチャージはガードされた時しかキャンセルがかからないので、なかなか見切られにくく、オススメだ。

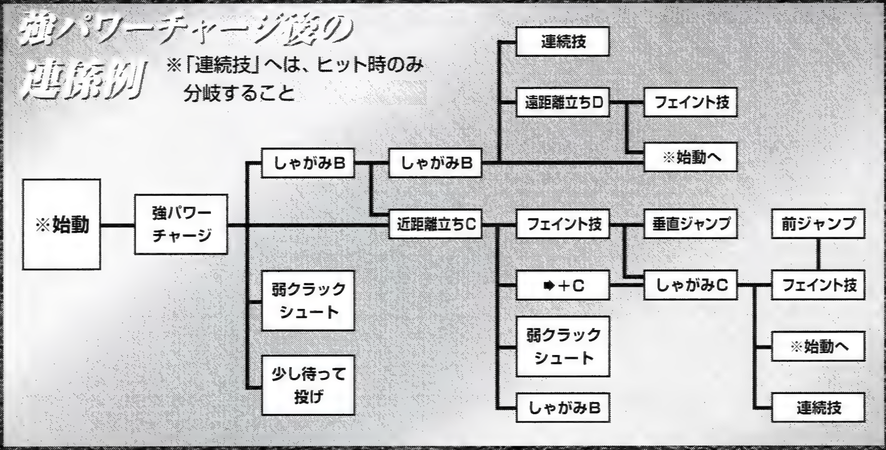


思い切って通常ジャンプ攻撃も使おう。上段避け攻撃を潰せる。



弱クラックシュートは、カウンターを取れば見返りが大きい。

そのほかの選択を混ぜた例をチャートにしてみたので、参考にしてほしい。1つ1つの技を単体で考えるのではなく、必ず何かと対にして考えていくのがポイントだ。



上段避け攻撃でカウンターを取る

テリーの上段避け攻撃は、普通に考えればムリをして使うこともないのだが、これがカウンターヒットした時は話が別。キャンセル強パワーチャージが連続ヒットするため、まさに一発逆転の最終兵器となり得る。ただし一発を狙うなら、「自分が硬直差で有利な状況をつくり、相手の技が出る前に置いておく」ようにし、かつ「つい手を出してしまう」ようなお膳立てが必要。

たとえば……、

●近距離立ちC→➡＋C

●強パワーチャージ2段止め

●重ね弱パワーダンク（3段目）

などをあえて出し、「反撃心」をくすぐるような工夫をしてみよう。

ちなみに、対空で上段避け攻撃を使った場合、空中の相手には当たらず着地のスキにヒットすることが多い。この時はカウンターを取れないので割り込まれる可能性もあるが、実際には「いい連係」になって、ほぼガードさせられるだろう。



もしこんな夢のような状況でカウンターヒットが取れれば…。



ここまで減っちゃいます。

パワーダンク活用術

ブレーキングを駆使してエセラッシュ

パワーダンクをブレーキングして、ガードさせた場合、テリー側がわずかに不利。しかし、再度無敵の強パワーダンクを出す選択肢があるため、相手もうかつに手出しはできない……。ということは、超必殺技やバックステップといった思い切った対応をされないかぎり、強パワーダンクを出し続けてもあまりリスクはない、ということになる。入力はかなり忙しいが、実際かなり有効な戦法だ。ただし、画面端で強（先端以外）をガードさせると密着してしまい、通常投げが返し技となってしまう（画面中央でも間合いが近いと返し技に）。弱を混ぜ、近づきすぎないようにしよう。



画面端でこのぐらいの距離だと…

相手の投げが返し技になり、投げ抜けも不可能。

ちなみに、ジャンプ攻撃→近距離立ちCのあとにキャンセルで強パワーダンクを出し、これを空振りでブレーキングすると、相手とほぼ密着した状態になる。ここからの投げは意外と反応されにくいので、奇襲として覚えておくと役に立つだろう（ブレーキングを失敗すると目もあてられないのだが……）。

強パワーダンク後は危険がいっぱい!?

強パワーダンクを空中ヒットさせたあとにCボタンの受け身を取られた場合、自分が硬直している間にちょうど背後に回られ、へたに通常技などを出すと投げられてしまう。途中で位置が入れ替わる関係上、強パワーダンクを重ねるのもやや困難。決め打ちで垂直ジャンプしておくのが、あとの攻めも考えるとベストの対処法といえるだろう。なお、超必殺技対策として、空中ジャストディフェンスの準備はつねにしておくこと。ジャンプの昇りで何もこなかったのを確認してから技を出しても、十分間に合うはずだ。ここからは、近距離立ちCにつないでラッシュを狙っていこう。

ちなみに、空中連続技に弱パワーダンクを使った場合はこの限りではないが（硬直が小さいため）、ダメージが低すぎて微妙なところ。

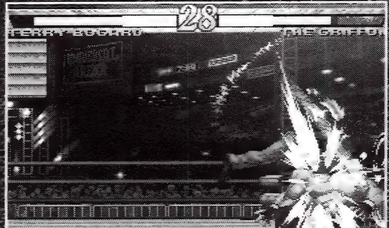


こんな位置関係だと、Cでダウン回避してくる可能性は高い。そこでレバーを↑に入れっぱなしにしておけば、微妙なタイミングで空中へ……。強攻撃の硬直には、ジャンプD→近距離立ちCからの連続技を入れよう。

弱パワーダンクの妙

弱パワーダンクを上昇部分からガードさせた場合、背の高いキャラが立っていれば3発目が連続ガード、それ以外は連続ガードにはならないが無敵技でないと返しにくい、という状況になる（システムの関係上、ジャストディフェンスもできない）。上段避け攻撃をギリギリまで引きつけて出されると返されてしまうが、大抵は逆につぶしてくれるだろう。また、カウンターヒットさせることができれば強パワーダンク（ブレーキング）からの連続技を決めることができる。

とはいっても、基本的には素直に全段ガードされたあと、出の早い技で確定反撃を受けることが多い。ただ、相手が強パワーダンクをガードしたと勘違いして大技で反撃しようとしてくる可能性も高いので、とりあえず強パワーダンク（ブレーキング）までは入力しておこう。



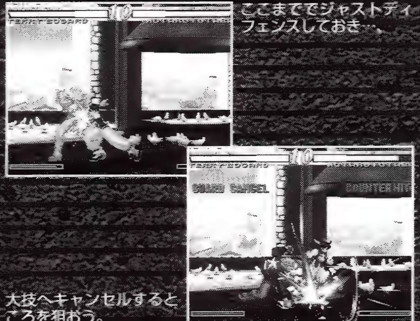
このあと、強パワーダンクをカウンターヒットさせることができれば……

GUARD CANCEL ガードキャンセル

テリーの必殺技でガードキャンセルに向いているものは、弱バーンナックルと強パワーウェイブ。弱バーンナックルは、発生こそ遅いものの先行入力できるし、ヒットすればダウンを奪えるので、主導権を奪い返すことができる。おもに対空や、連係を2、3発連続ジャストディフェンスしてから中間距離で使うといい。強パワーウェイブは、発生の早さがウリ。密度の薄い連係に対しては、カウンター効果も期待できる。ただし、ジャンプ攻撃やそれに類似する技に対しては当然ながら空振りしやすいのが欠点。

また、多段技を連続ガードすることが明白なのであれば、やはり強パワーダンクを狙いたい。直接入力する余裕がない時でも、←でジャストディフェンスした直後に→←↖↓↙+Dと入力すれば、相手の技に関係なく割り込むことができる。

全体的に注意したいのは、↓↙←や↓↘→コマンドで発生の早い技がないため、相手の連係の回転が早いうちは、無理してガードキャンセルを狙わない、ということ。もっともテリーの場合は、直接強パワーダンクを出していく場面のほうが圧倒的に多いのだが……。

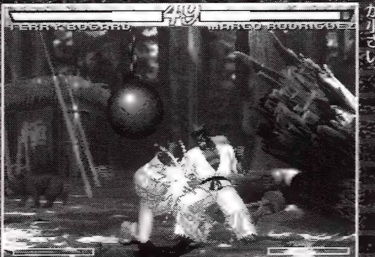


ここまででジャストディフェンスしておき…

大技へキャンセルするところを狙おう。

おすすめガードキャンセルポイント

弱クラックシュート
弱バーンナックル（先端）
弱パワーウェイブ（画面端）
近距離立ちC→➡+C
パワーダンク（ブレーキング）
弱パワーダンク（3発目）



弱クラックシュート後は、意外とスキが小さい。

※「おすすめガードキャンセルポイント」内の表は、その状況下で比較的ジャストディフェンス（ガードキャンセル）を狙いやすいものを表す。



対戦攻略

のらりくらりと一発を狙え！

キム・ドンファン KIM DONG HWAN

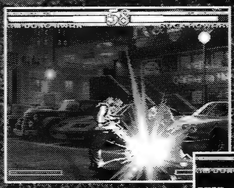
通常の立ち回りもそれなりに味はあるけど、ゲージがある時のプレッシャーのかけ方が非常におもしろい。とりあえず溜めよう。

TEXT：はまー

基本戦法

キャラクターを知る

キム・カッファンの長男にして同じくテコンドー使いのドンファンだが、ロクに稽古をしないためか、その動きはほとんど自己流のものとなっている。通常技を重視し、ここぞという時に必殺技を決めていくジェイフンに比べ、不確定な場面でも積極的に必殺技を狙っていく機会が多くなるだろう。悪くいってしまえば「細かいバクチの積み重ね」なのだが、あえてこれをすすめる理由は、ゲージストックがある時の一発逆転性を考慮してのこと。バクチを当てたり返されたりしながらゲージを溜め、大詰めで超必殺技を狙っていくのが、ある意味ドンファンらしい戦法のようだ。



雷鳴斬＆紫電脚は、割り込まれやすいものの、それぞれ中段＆下段攻撃。適度に使おう。



中盤以降体力が減っても、ゲージさえあれば一気に逆転のチャンス。

全体的な流れとしては、まず通常技での牽制を軸として様子をうかがい、チャンスがあれば飛翔脚やジャンプ攻撃で突っ込む（ガードされても構わない）。この状況から細かいダメージのやりとりをしつつゲージが溜まったら、雷鳴弾（B）やスーパードンファン脚、オレ様鳳凰脚を絡めた連続技で一発を狙う。とにかく、ゲージがあればそれだけで大きなプレッシャーをあたえられるはず。



スーパードンファン脚を匂わせることで、制空権は容易に掌握できる。

牽制に使う技

遠距離立ちAは牽制の基本。リーチがそこそこあり、判定も強く、スキも小さい。あまり連打せず、タイミングよく出そう。しゃがみAも似たような使い方をするが、こちらは硬直が若干長い代わりに下段判定になっている。しゃがみCは、相手の技を直接潰す感じで使う。カウンターヒットは狙えないが、キャンセルで雷鳴斬や強紫電脚につなぐのもいい。立ち技には、ガードされても有利な上段避け攻撃が有効。



やや遠い間合いでの小ジャンプDも、一種の牽制といえる。

跳び込みに使う技

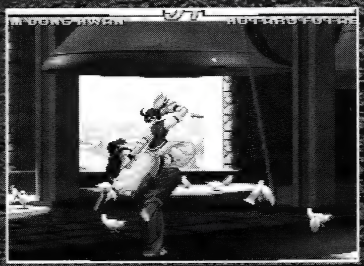
純粋な跳び込みではないが、技の出が非常に早く、後方ジャンプからでも出せる飛翔脚が結局のところ主軸となる。着地時のスキが気になるが、実際には相手も長い間硬直しているので、超必殺技クラスでもギリギリ反撃を受けないことが多い。正面から素直に攻める時は、ジャンプA→ジャンプCのコンビネーションを使う。間合いが遠い時はジャンプD。めくりを狙うなら、ジャンプBか後ろ蹴りを使おう。



後ろ蹴りは、乱発しなければわりとヒットしてくれる。

対空に使う技

完璧に引きつけることができるのであれば、無敵時間の長い空砂塵が信頼できる。ただし、コマンド入力中にくらってしまうような下方向に長い攻撃（ほたるのジャンプDなど）に対しては、タイミングが相当シビア。足先が当たるような遠めの間合いでは、上段避け攻撃もある程度の対空性能を持つ。また、空対空としてはジャンプCが強い。間合い次第では、空中投げに化けてくれることもある。垂直ジャンプBで様子を見ておくのも、消極的だが有効だ。

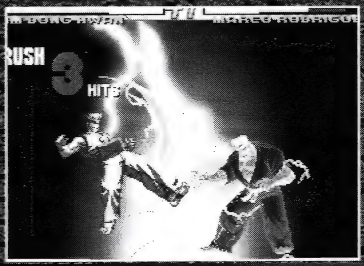


できれば1段目を当ててブレーキングしたいが、かなり難しい。

超必殺技について

スーパードンファン脚は、基本的に超必殺技版しか使わない。というのも、潜在能力版でも技自体の性能にはそれほど違いがないのに、超必殺技版はさらに追撃できるためだ。スーパードンファン脚×2→強空砂塵の攻撃力は強烈。

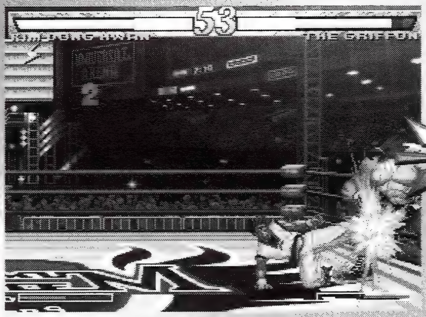
雷鳴弾も、基本的にはリーチの長い超必殺技版を連続技に組み込んでいく。潜在能力版は、画面端で相手を投げた直後に出してガードクラッシュ→足ピンタを狙うこともできるが、ゲージ効率を考えるとややもったいない。



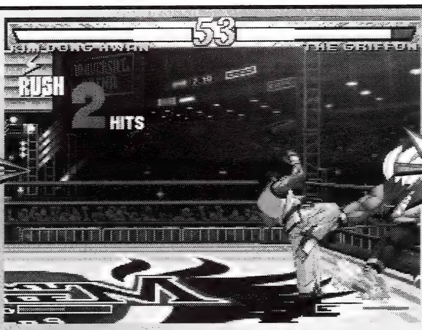
しゃがみB→しゃがみC→雷鳴弾（B）は、地味だが重要なダメージ源。

連続技　スーパードンファン脚を絡めていこう

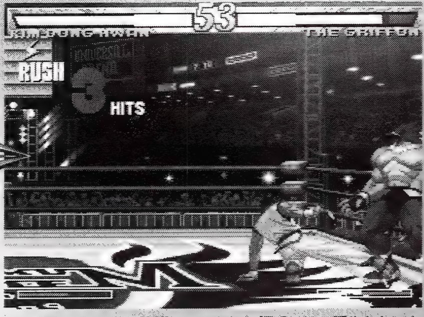
①しゃがみB→しゃがみC→キャンセルフェイント技→しゃがみD



しゃがみB→しゃがみCを目押しでつなぎ…、



フェイント技でしゃがみCをキャンセル。→＋ACでも↓＋ACでも、どちらでもいい。

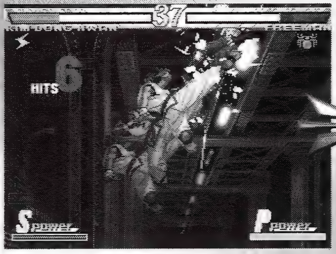


画面中央だと、立ち状態にヒットした相手には一瞬歩かないと入りにくい。

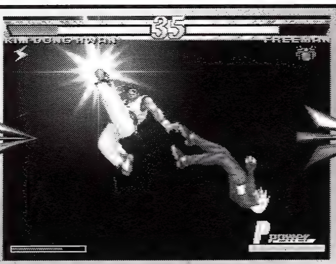
②めくりジャンプB→近距離立ちD（1ヒット）→キャンセル弱雷鳴斬or足ビンタ

③ジャンプA→ジャンプC→しゃがみC→キャンセル雷鳴弾（B）

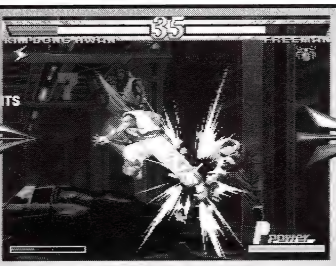
④スーパードンファン脚（A）→スーパードンファン脚（A）→強空砂塵



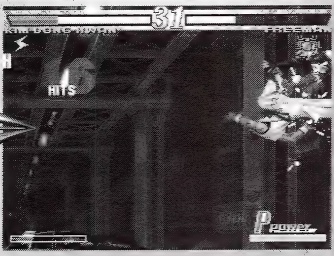
1回目のスーパードンファン脚がヒットしたら…、



この位置関係で次のスーパードンファン脚を出せれば…、



さらに連続ヒット。大抵これで画面端までいくので…、



強空砂塵で追撃。T.O.P.状態ならこれだけ減る。

⑤ジャンプA→ジャンプC→ジャンプA→キャンセルスーパードンファン脚

⑥空砂塵（ブレーキング）→オレ様鳳凰脚

⑦上段避け攻撃（カウンターヒット）→キャンセル強紫電脚→スーパードンファン脚（A）→スーパードンファン脚（A）→強空砂塵

とりあえずゲージが必要!?

連続技①／ゲージがない時の基本連続技。しゃがみCへのつなぎはタイミングよく目押しで。ゲージがある時はしゃがみC→雷鳴弾（B）にしよう。
連続技②／弱雷鳴斬は、2ヒットする間合いであれば強攻撃から連続技にできる。威力は低め。
連続技③／コンビネーションの2段目は立ちヒット時限定。しゃがみCは発生が早いので、ジャンプ攻撃から直接出しても問題ない。というより、後ろ蹴りなどでやや離れた間合いから連続技を狙う時は、しゃがみC→雷鳴弾（B）ぐらいしかつながらなかったりする。
連続技④／ドンファンの奥の手。2回目のスーパードンファン脚（A）は、↓↘→↗でジャンプしてから↓↘→＋A、↓↘→・↓↘→↗でスーパージャンプしてAの2通りの入力方法がある。多少距離が遠くても、前方ジャンプさえしていれば届くはず。重要なのはAを押すタイミングだ。完全に画面端を背負った状況以外なら、2回の超必殺技で画面端にいるので、きっちり強空砂塵で追撃しよう。
連続技⑤／密着して弱紫電脚→ジャンプA→…でもOK。ジャンプA→スーパードンファン脚（A）は↓↘→↗＋A→↓↘→＋AorCと入力しよう。
連続技⑥／オレ様鳳凰脚の価値は、ほぼこの一点に尽きる。ほかの形としては、しゃがみB→近距離立ちA→オレ様鳳凰脚、密着しゃがみC→オレ様鳳凰脚など（2つともノーキャンセルでもOK）。
連続技⑦／カウンターヒット時限定。2ゲージある時は、オレ様鳳凰脚よりもスーパードンファン脚（A）×2→強空砂塵のほうが（きっちり当たれば）威力は高い。ゲージがない時に強紫電脚がヒットしたら、歩いてから強空砂塵で拾おう。

通常時の立ち回り

接近の基本は空中から

『餓狼』は全体的にジャンプが緩慢で、あまり気軽には跳べない。しかし、ドンファンにはスーパージャンプや飛翔脚があり、軌道をある程度変化させることができるほか、ジャンプDや後ろ蹴りによる間合いのフォローも可能。空中ジャストディフェンスを抜きにしても、ジャンプを攻めのきっかけに考えていいだろう。

もちろん、試合中跳び回ってばかりいたのでは、いつかは狙われてしっぺ返しをくらうことになってしまう。さいわいドンファンには地上牽制技として優秀な遠距離立ちAがあるので、まずはこの技で相手の注意を地上に向けつつ、間合いとタイミングを計って頭上から襲いかかるチャンスを待とう。時折垂直ジャンプや後方ジャンプを混ぜておき、こちらの牽制につき合って手を出してきたら、飛翔脚で突っ込めばいい。ただし、相手もジャンプしてきた時は飛翔脚は危険なので（空中ヒットではダウンを奪えないため、反撃される恐れがある）、そこだけは注意しよう。

前方ジャンプで勝負する時は、つねに空中ジャストディフェンスを意識するほか、間合いによるジャンプ攻撃の使い分けも重要。基本的にはジャンプAで問題ないが、相手キャラによっては後ろ蹴りにしないとくぐられてしまう。また、普通に正面からジャンプAを当てた時は、たまにコンビネーションでジャンプCにつなぐことも重要。うまくヒット確認できれば、(昇りジャンプA→) スーパードンファン脚へつなぐことができるからだ。



遠距離立ちAを振って相手の出方をうかがい、機を見て跳んでおく。こんな形になったら、「超っ早」飛翔脚でダメージをあたえつつ接近。威力も高め。

雷鳴斬も忘れずに

ジャンプを使わない接近手段には、唐突に雷鳴斬を出していく、という手もある。相手の地上技は、よほど上を向いたものでないかぎり跳び越えていくし、ジャンプした相手を捕まえれば、ダウンを奪って起き攻めに移行することも可能。もちろん、普通に地上の相手を狙ってもいい。この場合、強は弱に比べて若干硬直が長いため超必殺技などで反撃される可能性もあるが、あまり頻繁に狙われないかぎりは気にしなくていいだろう。

ちなみに、弱は移動距離が思ったよりも短いので、単発には不向き。ラッシュで使おう。



相手キャラによっては、ヒットさせても…、



ゴチンとくらってしまう。ゲージの確認は忘れずに。

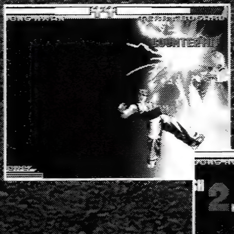
接近戦での揺さぶり

まずは黙らせる

ジャンプで接近できた場合はともかく、飛翔脚を地上の相手にヒット（もしくはガード）させて近づいた場合、ラッシュに持ち込む前に暴れられてしまう可能性がある。よって、まずは強空砂塵などをちらつかせて黙ってもらい、その裏をかく形でラッシュに持ち込みたい。

ただし空砂塵は、たとえブレーキングしても、ガードされると確実に反撃を受けてしまう。ある程度相手が警戒し始めてきたら、各種避け攻撃や後方ジャンプ飛翔脚などの選択も考えていこう。

また、雷鳴弾 (B) を使ってみるのもおもしろい。空中でカウンターでヒットすれば、しゃがみDや雷鳴弾 (B) での追撃が狙えるからだ。



ジャンプで逃げようとして、かつ迎撃に失敗してくれたら…、



追撃確定！ ちなみに、地上カウンターヒットだと反撃を受けてしまう……。

雷鳴斬と紫電脚

至近距離でしゃがみBやしゃがみCを1発でもガードさせられる状況になったら、こちらの攻撃ターンと考えてかまわない。ここからの選択は、

①キャンセルフェイント技→ダッシュ立ちA
②弱雷鳴斬
③強紫電脚

など。

①は、基本的にしゃがみCから使う。ジャンプ防止を考えて出した遠距離立ちCがガードされた時でもいい。すかさず間合いを詰め、ガードされても有利な立ちA（遠近どちらでもよい）を当て、さらにラッシュを継続しよう。このダッシュを狙われるようになったら、たまにその場からしゃがみDを出してみるといい。

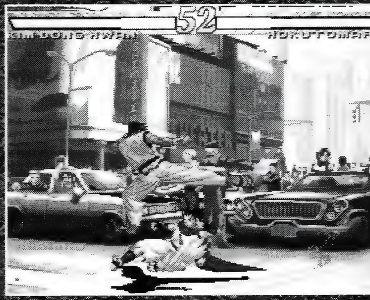


ヒット後に通常技を出すなら、発生が早く判定の強いしゃがみCで。

②は、一応しゃがみガード崩しを狙いつつ接近し、飛翔脚後と同じ状況へ戻す役割がある。また、暴れた相手に1発だけカウンターヒットしたら、しゃがみC→雷鳴弾 (B) やオレ様鳳凰脚を決めることも可能だ。

③は大穴狙い。割り込まれる（ジャンプで逃げられる）可能性も多分にあるが、ヒット時の見返りが大きく、ガードされてもかなり有利。ガードされた時は、ダッシュ立ちAや小ジャンプDで近づいていこう。

全体的に、強力な無敵技を持っている相手には①を多めに使って空振りを誘い、そうでない相手には②を多用しても構わない。また、小ジャンプB（ヒットストップが短い）やしゃがみB→弱紫電脚→しゃがみC→……といった小技も、自分なりにいろいろ研究してみよう。



遠距離立ちDも、意外とバカにならない性能&威力。

ゲージがある時の動き方

空中ヒットでもOK！

ドンファンの基本的な動きは……、
①通常技で牽制
②飛翔脚・雷鳴斬で強襲
③空砂塵で相手の反撃を潰す、強引にラッシュに持ち込む、ジャンプで逃げる
……の3つを軸にして展開される。これを繰り返してゲージを溜めることができたら、さらに別の要素も混ぜていこう。それは……、
④垂直or後方ジャンプからスーパードンファン脚狙い
スーパードンファン脚の出始めには、「強制停止技」の効果があり、多少離れた位置で相手がスキを見せていてもヒットさせやすい。この「早さ」を利用し、飛翔脚をガードされたあとや相手の連係をガード後などにジャンプしておき、相手が何らかの行動を取ったのを確認できたらスーパードンファン脚を発動すれば、一方的に大ダメージをあたえることができる、というもの。コツは、通常ジャンプで高い位置に跳ぶということと、レバーだけは先に入れ込んでおく、ということの2つ。スーパードンファン脚の軌道は思ったよりも下方に向いているので、高さが不足していると、下をくぐってしまったり手前に着地してしまいやすい。

この選択肢は、特に小ジャンプラッシュに強い（空中ジャストディフェンスされない）のが大きい。ゲージがあって押され気味なら、空砂塵やガードキャンセルを狙わず、後方ジャンプで様子見するのもいいだろう。相手が超必殺技を恐れて様子を見るようなら、飛翔脚で攻撃に移ることもできる。


できればスーパージャンプが理想。懐に呼び込むような形になったら…、


ピカーン！　相手が下にいれば、多少横の距離が遠くても引っかけてくれる。

そのほかのオススメ技

上段避け攻撃を使おう

安定してつながる必殺技がなく、ついつい使うのを忘れてしまう上段避け攻撃だが、実はかなり高性能な技。そのメリットを考えると、勝負どころでは積極的に狙っていきたい。

まず、ガードされても相手の硬直が長いので、自分が有利、ということ。ガードされるとキャンセルできないが、同時に跳び合った場合を考えても、主導権はこちらにあると考えていい。

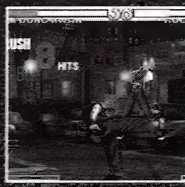
また、カウンターヒットした場合はキャンセル強雷鳴斬や強紫電脚が連続技になる。強雷鳴斬は、仮にカウンターでなくても、不意に間合いを詰めるのに有効。強紫電脚は、カウンターでないとヒットしても割り込まれてしまうが、もし決まればヒット確認からスーパードンファン脚を決める数少ないチャンスとなる。ゲージがある時は、攻守に関わらず仕込んでおくぐらいでもいいだろう。

足ピンタを狙え！

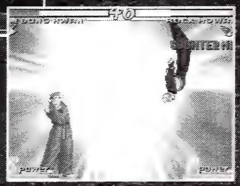
有効射程は短いが、雷鳴弾（B）なみの威力を持つ足ピンタ。簡単なのは、近距離立ちD（1段目）キャンセルで連続技にする方法。密着でないと入らないが、技のスキ以外にめくりジャンプBからも狙うことができる（後ろ蹴りからは間合いが離れるので不可能）。相手が画面端にいれば、しゃがみB→足ピンタも全段ヒットする。

ガードキャンセルから使う時は、密着していて、かつ相手が地上にいないと効果が薄い。空中ヒットになった場合、相手はダウンしないので、手痛い反撃を受けてしまうこともある。できるだけジャンプ攻撃→地上攻撃までジャストディフェンスしてから、ガードキャンセルするほうが確実だ。

ちなみに、足ピンタをガードされてしまった場合、基本的には確実に反撃を受けてしまうが、間合いが離れるので、反撃されないことも多い。それを見込んで雷鳴弾（B）を狙ってもいいだろう。



T.O.P.状態なら、近距離立ちD→足ピンタだけでこのダメージ！

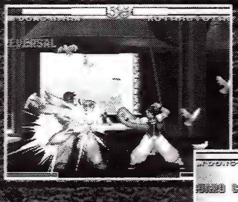

最後の1発だけカウンターで入った時は、オレ様鳳凰脚で追撃できる（笑）。

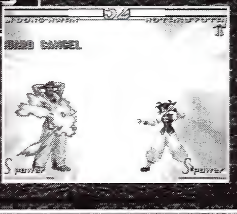
GUARD CANCEL
ガードキャンセル

普段の主力必殺技である雷鳴斬と紫電脚は、発生があまりに遅いためガードキャンセルには向かない。できれば強空砂塵……といいたいところだが、いかんせん入力が難しい（というより、ジャストディフェンスから出すよりも、直接出してブレーキングしたほうが有効）。

結局、頼りがいのあるのは回転ドンファン（T.O.P.アタック）ということになる。初段のハイキックの発生が非常に早く、攻撃範囲も見た目以上に広い。足払いなどに対しても、まず空振りすることはないだろう。ただし、ジャンプ攻撃に狙う時は発生の早さが仇になってしまいやすい（空中ヒットしてダウンせず、反撃を受ける）ので、次の地上技までジャストディフェンスしてからのほうがいい。これは、足ピンタを使う場合にも同様のことがいえる。

超必殺技では、ジャンプで様子を見る時にレバーを←↙↓↘→×2と入れておくと、読まれて昇りジャンプ攻撃を出されてもジャストディフェンスし、スーパードンファン脚で反撃できることがある。オレ様鳳凰脚は、↓↘→×3を入力後にジャストディフェンスして出そう。

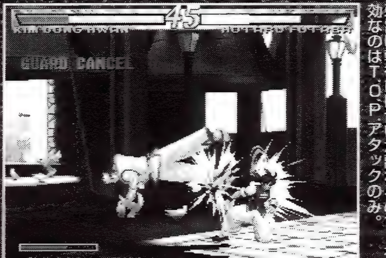

意外と無敵が短く、飛び道具を抜けるのはほぼ不可能だが…、



ガードキャンセルなら問題なし。しかし、入力はやや面倒。

おすすめガードキャンセルポイント

飛翔脚後
雷鳴斬後
雷鳴弾（B）をガードされたあと
空砂塵ブレーキング後
―
―



弱雷鳴斬後は間合いが離れるので、有効なのはT.O.P.アタックのみ。

※「おすすめガードキャンセルポイント」内の表は、その状況下で比較的ジャストディフェンス（ガードキャンセル）を狙いやすいものを表す。



対戦攻略

すべては鳳凰脚を決めるために

キム・ジェイフン
KIM JAE HOON

疾風怒濤の攻めでプレッシャーをかけ、ヒット確認からの鳳凰脚を叩き込む。ジェイフンの最大の狙いは、この連続技に集約されるぞ。

TEXT：若人

基本戦法

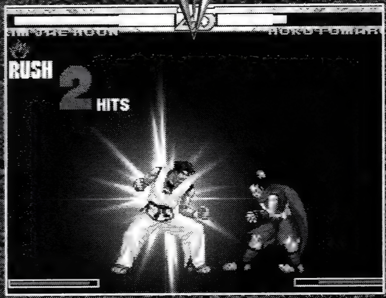
キャラクターを知る

兄のドンファンとは違い、父キム・カッファンの技を正統に受け継いでいるジェイフン。必殺の『強制停止技』である鳳凰脚を武器に、ヒット確認からの連続技で勝負を挑む。

強飛燕斬（ブレーキング）を除き、すべての必殺技のスキが大きいジェイフンは、イヤでも通常技を使った技の組み立てで闘うことになるのだが、さいわい通常技は高性能。反撃を受けることはほとんどなく、むしろ有利な状況を維持できる技を多く持っている。そのため、組み立て方次第では相手に強烈なプレッシャーをあたえることが可能だ。具体的な連係の組み立てについては後述するが、そのラッシュの中に組み込む代表的な技、しゃがみBと立ちAは、近い間合いでヒットしていればノーキャンセルで鳳凰脚につなぐことができる。冒頭でも述べた通り、ジェイフンの最大の狙いは、その弱攻撃からのヒット確認鳳凰脚という連続技にあり、ガードされていた場合もほかの技へつなげて攻勢を維持するというテクニックが重要。素早い判断が必要だが、ジェイフンを極めるならば、まずはここから覚えていきたい。



主力牽制技のしゃがみBを密着状態で2発出し、ヒットしていたら……



ノーキャンセルで鳳凰脚につなげる。これがジェイフン最大の武器だ。

牽制に使う技

牽制に適した技は、遠距離立ちAやしゃがみA、しゃがみBなどのリーチの長い弱攻撃。また、跳び込まれた時が恐いが、ダウンを奪えるしゃがみDのリーチも魅力的だ。密着時でもこれらの技は非常に役立ち、特に立ちAとしゃがみBは前述のヒット確認からの鳳凰脚が狙えるぞ。ほかでは、上段避け攻撃が強い。ヒット時のみキャンセルがかかる特性を利用し、鳳凰脚、強流星落などをつねに仕込んでおこう。



リーチが長く、スキの小さい弱攻撃を使って地上戦を構成していこう。

跳び込みに使う技

メインの跳び込み攻撃はジャンプD。リーチが長く、中距離からの跳び込みに役立つ。また、上方向へ判定の出ているジャンプCは、わざと空振りして着地後投げを狙う、といった使い方ができる。特筆すべきはめくりを狙えるジャンプB。攻撃判定は極小のため、決して高性能とはいえないが、使いこなすことで相手のガードを揺さ振ることが可能だ。空中コンビネーションは、無理に使う必要はないだろう。



リーチ、攻撃判定ともに優れたジャンプDは、跳び込みの要となる技だ。

対空に使う技

タメが完了しているのなら飛燕斬は頼れる対空技となる。主力は攻撃判定が出現する直前まで無敵時間が持続する強飛燕斬。相手のジャンプ攻撃をできる限り引き付けて出していこう。そして、必ずブレーキングをしておき、鳳凰脚や再度強飛燕斬→追加技で追撃するように。

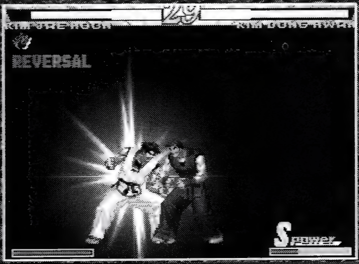
空対空は跳び込み攻撃の項で挙げた、上方向へ判定が強いジャンプCが頼れる。また、ジャンプDも横方向への判定が強いので、後方ジャンプから繰り出せば空対空として機能する。



主力対空技の飛燕斬からは、ブレーキングして追い打ちを決めよう。

超必殺技について

溜まったゲージは、反撃性能が高く、連続技の要となる鳳凰脚に回していきたいところ。一方の鳳翼天翔脚は無敵時間の長さが魅力的だが、緊急回避に使うのであれば強飛燕斬（ブレーキング）で事足りてしまう。ゲージが満タンのときに、密着からしゃがみC→鳳翼天翔脚→鳳凰脚という大ダメージ連続技を狙いたい時にのみ使えばいい。なお、潜在能力版に関してだが、両者ともにダメージアップ以外の性能変化は見られない。無理をして狙う必要はない。



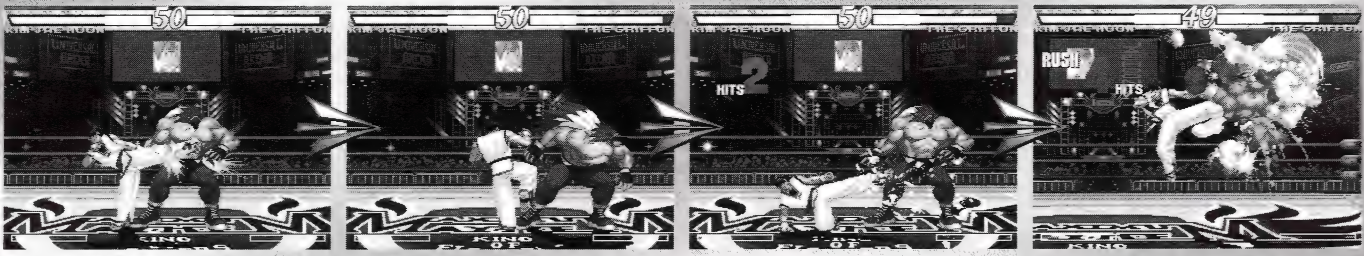
メインは鳳凰脚。連続技だけにとどまらず、反撃技としても役立つぞ！

連続技 鳳凰脚三昧

①しゃがみB×2（or近距離立ちA→遠距離立ちA）→鳳凰脚

②強飛燕斬（ブレーキング）→鳳凰脚（B）

③近距離立ちD（1段目）→キャンセルフェイント技（→＋AC）→しゃがみC→キャンセル強流星落



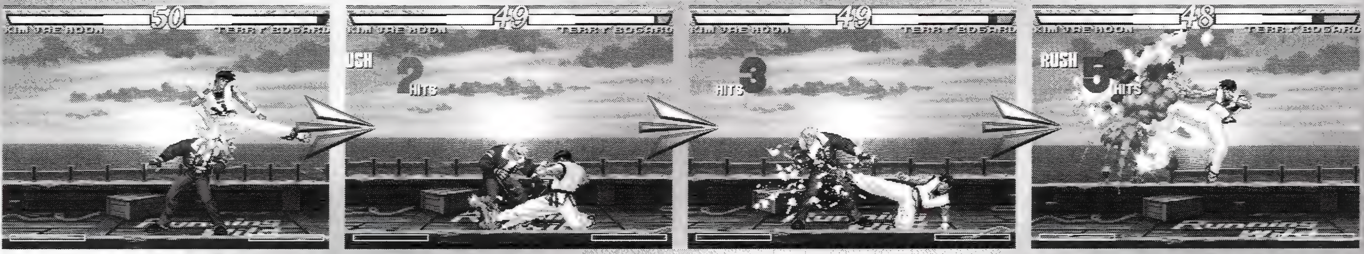
密着戦の攻勢手段として役立つ近距離立ちDは必ずフェイント技でスキを軽減しておく。

ここまでの間にヒット確認し…、

しゃがみCへとタイミングよくつなげて、ガードされていたらここで止め、ヒット時には…、

キャンセル強流星落を決める。強流星落はスキが大きいので、ガード時は出さないようにしよう。

④ジャンプB（めくり）→しゃがみB→しゃがみC→キャンセル強流星落



ジャンプBはめくり性能のある跳び込み攻撃。これで相手のガードを揺さ振り、連続技を狙う。

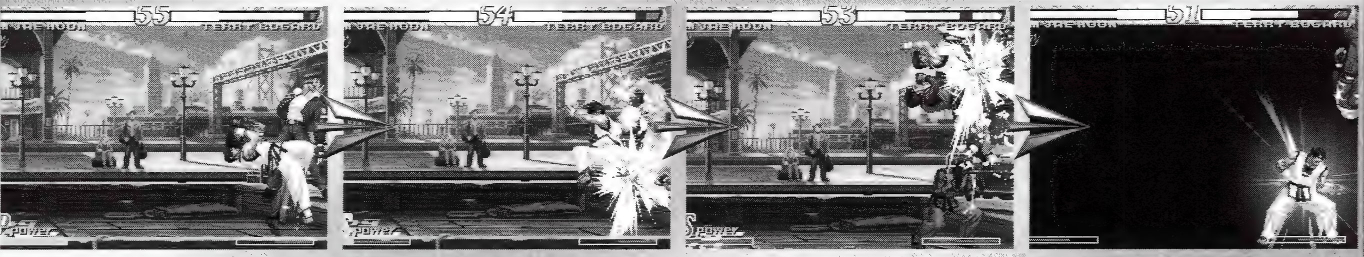
しゃがみBは攻撃発生が早いので、弱攻撃の跳び込みからでもつながる。ここから…、

タイミングよく目押しでしゃがみC。これも③の連続技と同じようにヒット確認が重要だ。

ヒットしていたら強流星落へつなげ、ガードされていたら、しゃがみCの時点で止めていこう。

⑤しゃがみC→キャンセル鳳翼天翔脚（A）→鳳凰脚（B）

⑥（画面端）強飛燕斬（ブレーキング）→鳳翼天翔脚（A）→鳳凰脚（B）



ゲージがＭＡＸの時に画面端で強飛燕斬（ブレーキング）をヒットさせたら…、

鳳凰脚ではなく、素早く↓↘→↓↘→＋Aと入力し、超必殺技版の鳳翼天翔脚で追撃しよう。

鳳翼天翔脚は相手を打ち上げることができ、落下してくるところには追撃判定が残っている。

そこへ『強制停止技』の鳳凰脚を決め、フィニッシュ！　相手体力の6〜7割を奪えるぞ

ヒット確認が重要

連続技①／ジェイフンの主力となるヒット確認連続技。そのヒット確認という判断に時間的余裕を持たせるために、基本的にはノーキャンセルから狙っていくが、少しでも間合いが離れていると鳳凰脚が連続技にならないので注意。確実に決めたいのであればキャンセルから鳳凰脚を出そう。

連続技②／対空や地上戦の割り込みで強飛燕斬（ブレーキング）を当てたあとの基本連続技。強飛燕斬が相手の技と相打ちになった場合でも狙っていける。ゲージがない場合は再度強飛燕斬から追加技まで決めていき、強飛燕斬がカウンターヒットした場合は、強飛燕斬（ブレーキング）×2→鳳凰脚という連続技に切り換えられればベスト。

連続技③④／これはキャンセルフェイント技を使った連続技だ。強流星落はスキが大きいので、近距離立ちDからフェイント技につないでいる間にヒット確認し、ガードされていた場合はしゃがみCで止められるようにしておきたい。④も基本的には同じ。めくりのジャンプBからしゃがみBにつなげている間にヒット確認していこう。

連続技⑤⑥／ゲージMAX時限定連続技。⑤なら密着状態。⑥なら画面端で決めることができる。

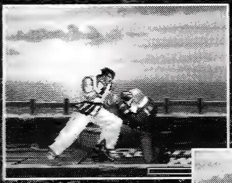
接近戦を極める

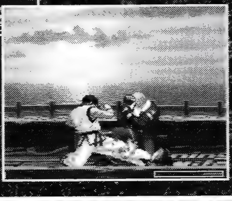
怒涛の攻めでプレッシャーをかけろ！

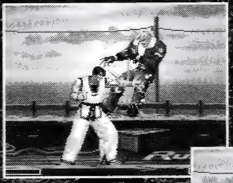
跳び込みやダッシュなどで首尾よく相手に近づくことができたら、ジェイフンの得意とする接近戦を展開していく。基本的な流れは下記のフローチャートの通りで、連係の始動となるのは、近距離立ちD→フェイント技（➡＋AC）、しゃがみB、近距離立ちAの3つの技だ。ここから各選択肢の役割を知り、相手の行動を想定して攻め立てよう。

おもな狙いはこれまで述べたように、ヒット確認からの鳳凰脚を叩き込むこと。また、下記の攻めをより強力なものとするために、間合いが離れにくくなる画面端へ相手を追いやることが重要だ。相手がガードで固まっているうちは、ダッシュで攻勢をかけてプレッシャーあたえていく。ここに後述するダッシュキャンセル投げを織り交ぜれば、容易に相手のガードを崩すことができるだろう。これらのダッシュからの攻めを警戒し、ダッシュを止めようと暴れてくる相手には、しゃがみDで応戦。また、ジャンプ攻撃で再接近して、攻勢を維持するのも非常に有効だ。

ダッシュキャンセルからの投げを警戒して、ジャンプで回避しようとする相手にはジャンプ防止の選択肢、立ちAが有効。2発打ち込んでいけば、地上ヒットの場合にヒット確認鳳凰脚を狙うことができるし、ジャンプを落としたあとは、相手の着地際を攻め立てていくことができる。着地攻めはダッシュですかさず間合いを詰め、「始動」のところにある選択肢で再度攻め立てていこう。


弱攻撃や近距離立ちD→フェイント技を相手に当て、ガードで固まっているようなら、ダッシュで近づく。


再度同じ技につなぎ、プレッシャーをかけていくもよし。ダッシュキャンセルからの投げを狙うもよしだ。


ダッシュ投げなどを警戒してジャンプする相手には、立ちAで落としにかかる。空中ヒット後は…。


近距離立ちD→フェイント技やしゃがみBなどの技で、手を休めることなく、攻め立てていこう。

ダッシュキャンセル投げ

ダッシュからの選択肢で、ガードを崩す手段として非常に有効なのが、このダッシュキャンセル投げだ。やり方は、➡➡と入力したあと一度⬅にレバーを入れてダッシュをキャンセルし、前に歩きながら投げを入力するだけ。入力スピードを早めれば早めただけ、素早く投げへ移行できるので、必ずマスターしたい。ただし、相手のガード硬直中と、そのあとの数フレームは投げられ判定がないということに注意してもらいたい（このへんは感覚をつかんでもらうしかないが）。もし、投げ失敗時に近距離立ちCが出てしまったらスキが生じる。このときのことを考え、フォローとして➡＋ACのフェイント技を入力しておければベストだ。


しゃがみBや立ちAなどの牽制技を当てて、相手のガードを誘ったら、ダッシュで間合いを詰める。


本文で説明した入力方法でダッシュをキャンセルし、そこから投げを狙って、ガードを崩していこう。

密着からはじまる連係の組み立て方

①始動

●近距離立ちD→フェイント技（➡＋AC）

1発目にフェイント技（➡＋AC）でキャンセルをかけ、硬直時間を減らす。ヒット、ガード問わず有利な状況に立てるので、攻勢を維持する手段として非常に役立つ。

●しゃがみB

ジャストディフェンス（立ち）対策として、ジャストディフェンス（しゃがみ）不能の近距離立ちDと対をなす。刻み技として使う場合は1発だけ、ヒット確認鳳凰脚を狙う場合は、2発1セットで出していこう。

●近距離立ちA

この選択肢の狙いも、しゃがみBと同じ。刻みに使う場合は1発だけ出し、ヒット確認鳳凰脚を狙っていく場合には、2発出していくといいだろう。

②ダッシュで接近

●ダッシュ→近距離立ちD→フェイント技（➡＋AC）

相手がガードで固まっているようなら、ダッシュで近づき再度近距離立ちD→フェイント技（➡＋AC）でプレッシャーをかける。もちろん、このあとも攻めを継続していける。

●ダッシュ→しゃがみB

前述の通り、刻みに使うか、ヒット確認鳳凰脚を狙うかで、1発と2発を使い分ける。相手に跳ばれていた場合は、立ちガードか強飛燕斬でフォローしよう。

●ダッシュ→近距離立ちA

攻撃判定が高い位置にあるので、相手のジャンプによる固めからの回避を防ぐことができる。空中ヒットした場合は、そのままダッシュで接近し、着地際を攻めていこう。

③その場から

●しゃがみD

ダッシュからの攻めを警戒して暴れる相手に有効。近距離立ちD→フェイント技（➡＋AC）からは、すぐに技を出すと強制ガードになるので、ワンテンポ置いてから出そう。

●しゃがみC

「始動」にある技がヒット時に連続技となる選択肢。一つ前の技からヒット確認をしておき、ヒット時は強流星落などで連続技に。ガードされていた場合にはフェイント技（➡＋AC）につないで、スキを軽減しよう。

④跳び込み

●小ジャンプ

おもにジャンプDを使い、強飛燕斬（ブレーキング）につなぐ。ジャンプDの時点でヒット確認しておきたいが、強飛燕斬（ブレーキング）はスキが小さいので決め打ちでもOK。ジャンプC→着地投げという選択肢も有効だ。

●通常ジャンプ

ジャンプBでのめくり狙い。ヒット確認連続技につなげていきたい。ガード時には「始動」に戻り、再度連係を組み立てよう。相手の行動によっては正面になるが、この場合も「始動」に戻り、攻勢を維持しよう。

3つの戦力アップネタ

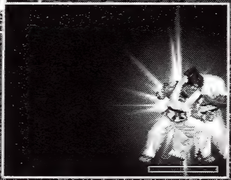
狙え！ ガード不能鳳凰脚

ジャンプ中の相手に通常技をヒットさせ、相手が体制を持ち直して着地したところを攻め立てる。これが着地攻めのセオリーだが、その着地の瞬間にこちらが『強制停止技』を発動させると、なんとその技はガード不能技になる。これは『強制停止技』系の打撃超必殺技を持っていれば、どのキャラクターでも可能なテクニックだ。しかし、ジェイフンはそれを狙える状況を作り出しやすいため、実戦的といえる。その代表例となるのは、画面端でジャンプ防止の立ちAを空中ヒットさせたあと。また、ジャンプCなどを空対空でヒットさせ、相手より先に着地したあとなどだ。特に前者は左ページで解説したメインとなるラッシュから生まれる状況。確実にものにしていきたい。

最初にも述べた通り、相手の着地とほぼ同時に鳳凰脚を発動させることがガード不能になる条件。着地を狙う猶予は2フレーム程度しかないので、非常にシビアだ。しかし、マスターすればとても大きな戦力となることは間違いないだろう。



ジャンプしようとしたところに立ちAがヒット！ 間合いが近く、ゲージがあるなら、着地に鳳凰脚だ！

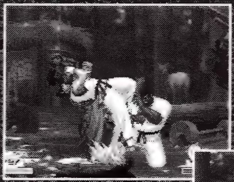


バッチリタイミングが合い、相手の着地と同時に重なれば、鳳凰脚はガード不能技になるぞ！

強飛燕斬ブレーキングでごり押し

ジェイフンの持つ必殺技の中で、唯一頼りにできる強飛燕斬。横方向への判定こそ小さいが、攻撃判定が出現する直前まで無敵時間が持続するので、密着戦の割り込みや対空手段としてなど、あらゆる局面で活躍する。そして、なんといってもこの技はブレーキングすることでスキを軽減でき、ヒット時には鳳凰脚で追い打ち、ガードされたとしても五分の状態で仕切り直しにできるのが強み。強飛燕斬（ブレーキング）後は、必ずレバーを下方向へ入れておき、ガードされていたら再度強飛燕斬（ブレーキング）につなげてフォローしよう。ここで相手がうかつに手を出してくるようなら、カウンターを狙っていけるぞ。

ただし、当然ではあるが、テリーのパワーダンクなどの長時間無敵が存在する技には打ち負けてしまう。また、自分が2P側でプレイしている時に限り、相手の通常投げがほぼ確実な反撃となってしまう（飛燕斬が出ても、なぜか投げられる）。これを返すには超必殺技を出すしかない。



強飛燕斬はブレーキングすることで、知っての通りスキを軽減できる。ガードされても両者五分の状態だ。



ガードされたら再度強飛燕斬。無敵時間があるので、相手の攻撃のほとんどをつぶしていけるぞ！

投げからのめくりを狙え！

本作では、投げ技を決めたあとはダウン回避できない。つまり、起き攻めのチャンスとなるわけだが、ジェイフンは通常投げからめくりを狙っていくことができるので、攻勢手段として是非覚えておきたい。やり方はいたって簡単。通常投げを決めたあと素早くダッシュを入力し、そのダッシュモーションをほとんど見せずにジャンプ。すると、ちょうどよく相手の裏へ跳び込めるので、そのままジャンプBを出すだけだ。

また、画面端へ相手を投げた場合は、めくりと表の2択攻撃を仕掛けることが可能。これもやり方は同じで、投げを決めたあとダッシュジャンプするだけ。このとき、ジャンプBを出せばめくりに。ジャンプDを出せば表になるぞ。ここからヒット状況を確認して、ヒットしていた場合には、しゃがみB→しゃがみC→強流星落などの連続技を。ガードされていた場合には連係に切り換えて攻め立てていこう。

もちろん、リバーサルの無敵技などには返されてしまうので、それには十分注意してほしい。



通常投げを決めたあとは、ダッシュジャンプからめくりを狙っていくことができる。画面端なら…、



ジャンプBとジャンプDで表と裏の2択を仕掛けられる。見た目にも分かりにくいので、非常に強力だ。

GUARD CANCEL ガードキャンセル

ガードキャンセルに適した技は、コマンド入力を考慮すると半月斬が使いやすい。有効な狙いどころはジャンプ攻撃に対して。ただし、着地のスキにヒットするわけではないので過信は禁物。また、地上で使った場合も信頼はできない。攻撃発生が遅いので相手の連係次第では潰される可能性があり、スキの小さい弱攻撃には反撃技として間に合わないことが多いためだ。

そうなると攻撃発生の早い飛燕斬を使いたくなる。しかし、この技はタメ技。ガードキャンセルに使うとなると、着地際の自動ジャストディフェンス以外では、少し特殊な入力方法が必要になってくる。その入力方法とは、レバー⬇でタメを作り、相手の攻撃にタイミングを合わせて⬆（ここでジャストディフェンス）。続けざまに⬆要素＋Dといった流れ。ジャストディフェンス（立ち）から出したい場合は、⬇から⬅へとレバーを回すのがポイントだ。この時、半月斬が暴発しないように注意してほしい。

この入力方法を使った飛燕斬ガードキャンセルの有効な狙いどころは、起き上がりや強飛燕斬（ブレーキング）をガードさせたあとなど。後者の強飛燕斬ブレーキング後に関しては、テリーのパワーダンクなどに代表される強力な無敵技を持っていて、それで割り込もうとする相手に使っていくことが大前提。その手の技を持たない相手なら、強飛燕斬（ブレーキング）→強飛燕斬（ブレーキング）で押していけるので、ガードキャンセルを狙う必要はないぞ。

といってはみたものの、飛燕斬はコマンド入力の関係上無理があるし、半月斬も決して頼れる技ではない。なので、ジェイフンはあまりガードキャンセルを狙う必要はないだろう。

おすすめガードキャンセルポイント

強飛燕斬（ブレーキング）後
ー
ー
ー
ー
ー



ジェイフンはガードキャンセルに関しては、あまり恵まれていない。

※「おすすめガードキャンセルポイント」内の表は、その状況下で比較的ジャストディフェンス（ガードキャンセル）を狙いやすいものを表す。



対戦攻略

極限まで高めた虎の咆哮を今ここに！

マルコ・ロドリゲス MARCO RODRIGUEZ

黒きビーストは俊敏かつ大胆に試合を制する。つまりはダッシュと虎咆と虎煌拳を使って撹乱→大ダメージを奪うのだ。

TEXT：MVP

マルコ基本戦法

キャラクターを知る

マルコは極限流ということで、真っ先に思いつくのが虎煌拳と虎咆である。本作においても、その強力な「必殺」技ぶりは健在。むしろ今までよりも強い部分が多くなっているのがうれしいかぎりだ。具体的には高性能飛び道具である虎煌拳がカギを握っていて、横方向に強く追撃からの大ダメージが見込める虎咆（本記事内の「虎咆」表記はすべてブレーキングをしたもの）を織りまぜれば相手の体力をガンガン奪っていけるだろう。

必殺技の次に重要なのがダッシュ。マルコのダッシュは入力すると一定距離を走るタイプで、そのスピードはかなりのもの。つねに相手との距離を測りつつ、小刻みに動いて自分の間合いをキープしていくことができるのである。言い換えれば、相手に攻め込む時はダッシュから立ちA、しゃがみBを使い、相手が攻めてきた時はバックダッシュでひらりとかわす。こうして得意間合いをキープしていれば、柔軟な対応ができるわけだ。

そして近距離。この間合いでは虎咆を筆頭に、立ちA連打でガードクラッシュを狙ったり、極限時でガードを崩すことができるので、強力な選択肢が多い。さらに極限虎咆や龍虎乱舞といった極限流の代名詞である超必殺技や潜在能力を連続技に組み込めば、さらに力強い攻めを展開できるぞ。

ここまではマルコの優れた側面。次はマルコの弱点を知っておきたい。それはただ1つ「対空」である。極限虎咆が信頼できるとはいえ、それ以外で信頼に耐えうる対空技があまりないのが実状。相手のジャンプ攻撃の打点下にいないようにダッシュを駆使し、時にはガードキャンセルやしゃがみCを使うなど臨機応変な対応が求められるぞ。



対空に若干不安が残るが、基本攻撃力は「本物」。極限流は伊達じゃない。

牽制に使う技

地上での牽制技では立ちBがリーチがあり、判定もそこそこ強いため使いやすい。これ以外に垂直ジャンプやダッシュ上段or下段払いといった移動行動も牽制に使う。垂直ジャンプは対地用にジャンプD、空対空用にジャンプAを使うといい。また、ダッシュからは立ちAが牽制に向いている。相手に当てることを意識しなくても、ジャンプの瞬間をペチッと落としたり、相手の牽制技の出際を潰すことが多いからだ。



立ちAと立ちBは両方とも牽制に役立つ。特にAのこの長さ。

対空に使う技

筆頭に挙げられる対空技といえばもちろん極限虎咆。これは相手のジャンプをある程度予測してコマンド入力の用意をしていけば、小ジャンプに反応して切り返すことができる。狙うならカス当たりを気にせず思い切りよく使え！

さて、問題はゲージストックがない時。この場合はガードキャンセルか上段避け攻撃（超重要）、またはしゃがみCが選択肢になる。いずれも万能ではないのでバックステップによる間合い調節も考慮に入れておくことが重要だ。



キャラによっては上段避け攻撃→強虎咆→強虎煌拳で対応しよう。

跳び込みに使う技

マルコのジャンプ攻撃は、いずれも相手の避け攻撃に負けやすいという欠点がある。打点をずらして撹乱したり、空ジャンプや空中ジャストディフェンスも駆使していこう。

おもに使っていくのはジャンプD。下方向の判定がジャンプCとほぼ変わらず、なおかつリーチに優れる。若干早出しをしていくといいぞ。これ以外には、前述した空対空およびスカシ投げ用に、ジャンプAもたまに使う。

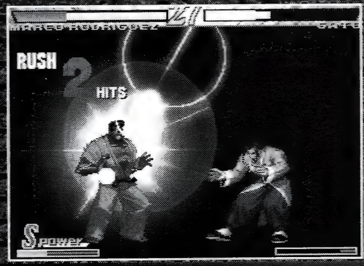


ジャンプA早出し投げは空対空とジャストディフェンス対策にいい。

超必殺技について

マルコの超必殺技や潜在能力はいずれも明確な使いみちがある。覇王翔吼拳（C）は空中追撃や避け攻撃に仕込んで使い、極限虎咆は対空や極限時後、または起き上がりや割り込みに使っていく。かなり万能だ。

龍虎乱舞は極限虎咆と似たような使い方ではあるが、極限時後や反撃、しゃがみB×2から狙っていく。また、ガードクラッシュ値が高いので、無理矢理発動して途中からヒットさせていくのも面白い。



やっぱり龍虎乱舞は強力。2ゲージ使うだけの威力があるね。

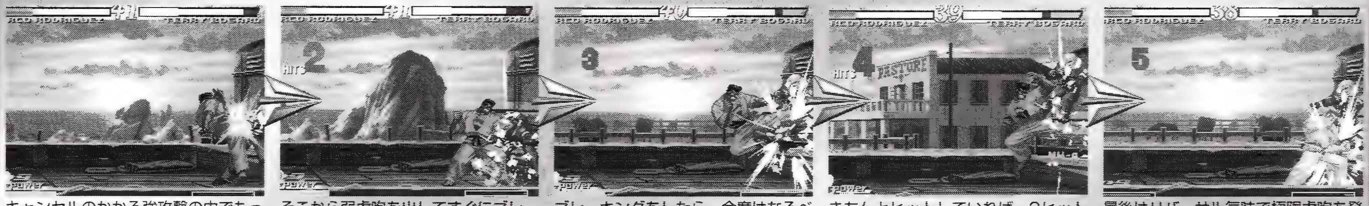
連続技　数発でごっそりもっていく快感を確かめろ！

①（画面端）近距離立ちA×3→遠距離立ちA×2→キャンセル虎煌拳

②極限時→龍虎乱舞

③（画面端）近距離立ちD→キャンセルフェイント技（➡＋AC）→近距離立ちD→キャンセル強虎咆（ブレーキング）→覇王翔吼拳（C）

④（画面端）近距離立ちD→キャンセル弱虎咆（ブレーキング）→弱飛燕疾風脚→極限虎咆



キャンセルのかかる強攻撃の中でもっとも使いやすい近距離立ちD。

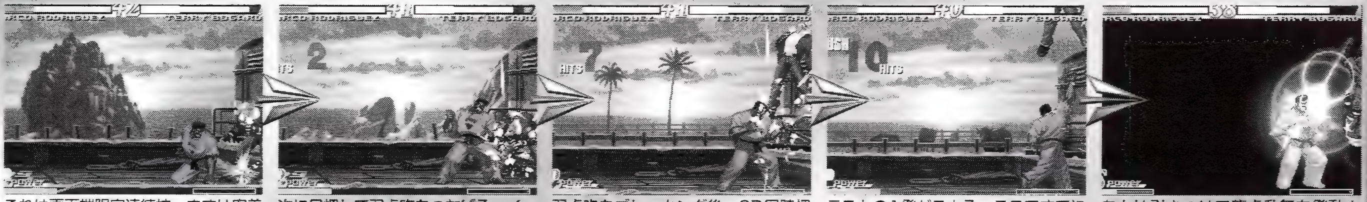
そこから弱虎咆を出してすぐにブレーキング。

ブレーキングをしたら、今度はなるべく早めに弱飛燕疾風脚だ。

きちんとヒットしていれば、2ヒット目の脚の上に相手がいる形に。

最後はリバーサル気味で極限虎咆を発動。硬直を体で覚えるのがポイント？

⑤（画面端）しゃがみB→弱虎咆（ブレーキング）→暫烈拳→龍虎乱舞



これは画面端限定連続技。まずは密着からしゃがみBを当てよう。

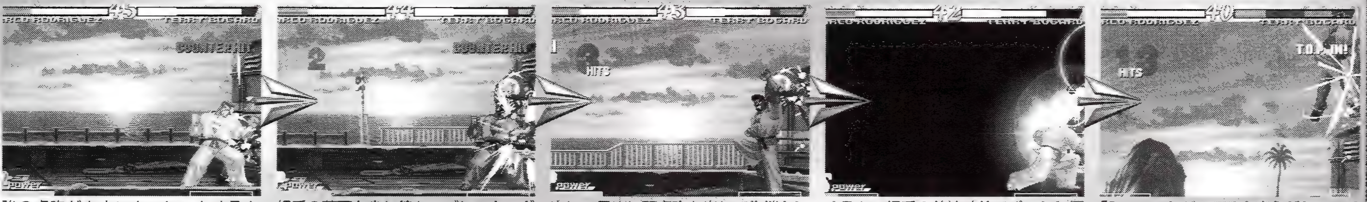
次に目押しで弱虎咆をつなげる。ノーキャンセルというヤツだ。

弱虎咆をブレーキング後、CD同時押し。暫烈拳がババババッと当たるが…、

ラストの1発がスカる。ここですでに龍虎乱舞の入力がはじまっている。

あとは引きつけて龍虎乱舞を発動！Cボタン連打でLV.4を叩き込め!!

⑥（画面端）強虎咆（ブレーキング・カウンターヒット）→強虎咆（ブレーキング）→弱虎咆→極限虎咆



強の虎咆がカウンターヒットすると、相手が高く浮くぞ。

相手の落下を少し待ち、ブレーキングのかかるギリギリで強虎咆を当てよう。

次に、早めに弱虎咆を出して先端をヒットさせる。

すると、相手の着地寸前でぴったり極限虎咆が発動可能だ。

「ふぅ、つながってひと安心だねぇ。チミはできたかな？」

大技の目白押し！

連続技①／画面端ならば立ちAを5発入れてから、連打キャンセル強虎煌拳が入る。これはガードクラッシュ能力が非常に高い連続技なので重要だ。ちなみに、連打キャンセル法を使えば操作は難しいがしゃがみB×2→強虎煌拳も可能だぞ。

連続技②／これは極限時のヒット距離にとらわれない連続技。龍虎乱舞はLV.3を基本にして密着時のみLV.4を決めていこう。密着時の極限時からなら龍虎乱舞でなくてもいろいろ強力な技がつながるが、やはり強虎咆（ブレーキング）と龍虎乱舞がベストだろう。龍虎乱舞はしゃがみB×2からも決まるので、合わせてそちらも練習しよう。

連続技③／近距離立ちDからキャンセルでフェイント技（➡＋AC）を出し、すぐに立ちDを出せば近距離に。あとは強虎咆（ブレーキング）につないで、浮いた相手に覇王翔吼拳（C）で完了だ。近距離立ちDのつなぎが甘いと強虎咆（ブレーキング）が浮かせられない当たり方になるので注意。

連続技④／画面端ならば弱飛燕疾風脚のあとに追撃が可能。ただし、弱飛燕疾風脚をやや高めで当てないと極限虎咆で拾えないので、ブレーキング時のスキが小さい弱虎咆を使うようにする。スタートが強虎咆でもカウンターヒットなら、再度強虎咆（ブレーキング）を当てることで浮きの高さを弱虎咆と同程度にすることができ、弱飛燕疾風脚→極限虎咆を狙えるぞ。

連続技⑤／暫烈拳を無理矢理連続技に組み込んだもの。画面端なら弱虎咆（ブレーキング）のあとに暫烈拳がカス当たりするので、さらに追撃していくことができる。また、龍虎乱舞を空中連続技に組み込む場合は、LV.4をかなり引きつけて当てないと途中で落とすので注意しよう。

連続技⑥／カウンターヒット時の連続技。弱虎咆の部分はもちろん弱飛燕疾風脚→極限虎咆でもOKだが、カウンターで高く浮かせたときのみ弱虎咆をブレーキングしなくても極限虎咆が決められるのが面白いので掲載してみた。

中距離での選択肢

様子をうかがう間合い

マルコは接近戦が強力ではあるが、そこに到達するまでの中間距離でも、やることは色々ある。相手の対空が強力な場合や、地上戦に長ける場合は、中間距離での戦術が命運を分けるだろう。

この距離では接近という目的のほかに、虎煌拳を当てたいという狙いもある。筋書きとしては虎煌拳を警戒させて、一気にダッシュやジャンプから接近するといった具合だ。具体的には、遠距離立ちBか虎煌拳で地上を牽制し、ダッシュから立ちA→虎煌拳やしゃがみBを差し込む、もしくはジャンプ攻撃で一気に接近する感じとなる。特に、ダッシュ立ちA→虎煌拳やダッシュしゃがみBは、後述する入力法を使えば大きなダメージ源となるので多用したい。相手がガードしがちなようなら下段払いで一気に接近し、投げにいくのも引っかけやすいぞ。このように、横方向からであればいくらでも攻めが展開できるので、ダッシュの制御はしっかりとできるようにしておきたい。

以上のような流れになると、相手はジャンプでの接近を試みやすく（虎煌拳の存在によりダッシュはしづらい）、さらに虎煌拳と同時に跳ばれた場合は痛い目に遭うので、ジャンプは相手の最大の狙いとなる。跳び込みに対しては、垂直ジャンプDによる牽制と、バックダッシュによる回避or誘いが有効。特にバックダッシュ後は間合いが開くため、相手は虎煌拳を読んで前ジャンプをしてきやすい。マルコはここで虎煌拳でなく上段払いで相手のジャンプ攻撃を返すか、相手のジャンプの着地に跳び込んでいったりガードキャンセルを狙って裏をかくといい。虎煌拳の虚と実（近＝撃つ、遠＝誘う）をうまく使って、相手を幻惑しよう。





相手の動きに少しでもスキがあるなら、強虎煌拳をぶち当てよう。これで相手は横方向からの接近に危険を感じて、すぐにピョーンとジャンプしてくるはず。もしくはわざとバックダッシュで「虎煌拳を撃つぞ〜」。相手が跳んできたら上段払いで返り討ち。

弱攻撃の入力について

弱攻撃からの連続技作成法

マルコの弱攻撃は連打ができるが、キャンセルがかからないといった欠点を抱えている。そこで出てくるのが「連打キャンセル入力法」だ。これを使えば立ちAから虎煌拳が連続技になり、超強力!!

まず、Aボタンがつながるタイミングを覚えよう。そして、たとえば立ちA2発から強虎煌拳をつなげるのならば、A→A→Aの2発目と3発目のあいだに、↓↘→＋Cというコマンドを入力し、レバーをニュートラルor後ろに入れつつ3発目のAを入力。3発のAを等間隔で出すのだ。

つまり、A→A→（↓↘→＋C）→Aという感じになる。こうすると、本来3発目のAが出るタイミングで強虎煌拳が発射され、見事連続技となる。3発目のAを入力する時にレバーが前に入っていると、極限時と見なされてA→A→極限時、つまりは3発目にもともとつながらない技が出てしまい、入力失敗になるので注意したい。

次は同時押し入力を使ってしゃがみB×2から龍虎乱舞をつなげてみよう。しゃがみBを↓＋BDで入力し、1発出すごとに↘→を入れ込んでいく。あとは↓↘→＋Cを入力すれば龍虎乱舞のコマンド完成というわけ。つまり↓＋BD↘→→↓＋BD↘→→↓↘→＋Cとなる。この入力だと飛燕疾風脚が暴発しないので、いつでも龍虎乱舞が狙えるわけだ。最後のCボタンを押すのは、しゃがみBの硬直が切れてから、ということに気を付けよう。

◎連打キャンセル入力例（立ちA×2→強虎煌拳）

A・・・・・・A・・・・・・A ← 連続になるタイミング

ここに↓↘→＋Cを入れ込む

◎同時押し入力例（しゃがみB×2→龍虎乱舞）

↓＋BD・・・・・・↓＋BD・・・・・・ヒット確認・・・C

暴発防止　　暴発防止　　↓↘→を入力

↘→を入れ込む　　やや遅めに押す

GUARD CANCEL ガードキャンセル

マルコのガードキャンセルでぜひ使っていきたいのは強虎砲なのだが、先行入力をしてジャストディフェンスをするのは時間がかかってしまうし、ジャストディフェンス後に入力するにはややコマンドが難しい。したがって、メインで使っていくのはコマンドが簡単な強虎煌拳と強飛燕疾風脚だ。両者の違いとして、強虎煌拳はカウンターヒット時に追撃で大ダメージを見込め、強飛燕疾風脚はつねに相手がダウン回避を取れないので、起き攻めをしやすいといった別々のメリットがある。

ただし、対空ガードキャンセル以外で、相手の飛び道具やダッシュから直接ガードキャンセルを狙う時は強虎煌拳にすること。間合いに左右されずに攻撃できるのはやはり大きい。したがって、基本的には強虎煌拳に絞って使うのがおすすめだ。

入力に関しては、先行入力で↓↘→→←or→として狙うか、ジャストディフェンス後に速攻入力をするかは、どちらも甲乙付けがたい。自分に合ったほうを選択していこう。

さて、今度はジャストディフェンスの狙いどころ。右の表にあるのが非常にありがちなガードキャンセルポイントなのだが、これ以外では、強虎煌拳なら相手の飛び道具にガードキャンセルするのも有効だ。弾速が速いので、遠距離戦でも効果が高い。

また、強虎砲後やジャンプの着地など一部の特定状況では、強虎砲後ガードキャンセルから強虎砲を狙うのも効果的。先行入力をしておけば比較的楽に出すことができ、ガードキャンセルに失敗しても強虎砲か投げ抜け（Cなので）になるので、強力な連係となりうるのだ。

おすすめガードキャンセルポイント

近距離で虎煌拳をガードさせたあと
強虎砲（ブレーキング）後
上段or下段払いで移動後
ジャンプ攻撃をガードさせてから
避け攻撃を出したあと
ー



特定の状況ではガードキャンセル強虎砲を出していきたい。

※「おすすめガードキャンセルポイント」内の表は、その状況下で比較的ジャストディフェンス（ガードキャンセル）を狙いやすいものを表す。

【接近戦①】：防御破壊の鬼神

●使用技一覧
①基本……立ちA×2～4→強虎煌拳
②前ジャンプD→強虎煌拳or強虎咆
③凶悪!!……龍虎乱舞
④ラッシュ！……近距離立ちD→弱虎咆
⑤連係……キャンセルフェイント技

接近戦でまず考えるのが、相手を地上に釘付けにして手を出さないよう黙らせること。これは相手のガードクラッシュを狙うということでもある。

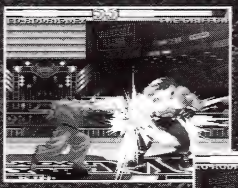
まずは①。虎煌拳と立ちAのガードクラッシュ能力が非常に高いので、つねに狙おう。この連係後に龍虎乱舞を出すと、途中でガードクラッシュし龍虎乱舞がヒット。体力の約35%を奪う。

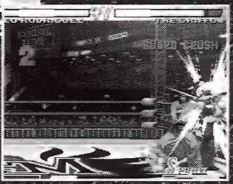
②はジャンプDをガードすると跳べない連係。間合いが極端に離れていなければ、強虎咆によるプレッシャーでもOK。逃げる奴には強虎煌拳、暴れてくる奴には強虎咆、と使い分けるといい。

③はこれ自体のガードクラッシュ能力が非常に高いので、少し技をガードさせたらドンドン狙って問題ない。ただ、発動時に連続ガードでないと、龍虎乱舞がジャストディフェンスの的に……。

④は画面端用のラッシュ。虎咆自体のガードクラッシュ能力は高くはないが、前進能力を生かした連係の持続が重要だ。たとえば近距離立ちD→弱虎咆のあと強虎咆→弱虎咆→ダッシュ立ちA×3→強虎咆→ダッシュ立ちA×4→強虎煌拳→ガードクラッシュなどだ。

⑤は近距離立ちDをフェイント技でキャンセルして怒濤のラッシュをかけるというもの。ちょっとした連係を表にしたので参考にしてほしい。


立ちA連打キャンセル虎煌拳は、失敗しても跳ばれることはない。ガードクラッシュ値も高いぞ！



龍虎乱舞の途中でガードクラッシュすることは非常に多い。多用していこう。

キャンセルフェイント技を使った連係例

①対空：
しゃがみC→キャンセル➡＋AC→⬇⬊➡⬅
空中ジャストディフェンス対策として有効。相手が空中ジャストディフェンス後に技を出してきた場合は強虎咆でガードキャンセルとなり、出さなかった場合は着地に強虎煌拳を重ねられる。

②画面端：
近距離立ちD→キャンセル⬇＋AC→強虎煌拳
これはジャンプできない連係。また、フェイント技を➡＋AC→➡とやればダッシュになる。立ちA（ジャンプ不可能）や近距離立ちDで攻め立てよう。

【接近戦②】：一撃必殺の瞬間

●使用技一覧
①最強の中段！……極限肘
②下段！……しゃがみB→虎咆
③……忘れた頃に投げもいい

マルコは強力な中段とそれと対になる下段、それぞれから高威力連続技を持っているので、相手のガードを崩すのが非常に簡単。至福の瞬間だ。

①の極限肘からは強虎咆や極限虎咆（間合い制限有り）、または龍虎乱舞で一気に勝負！　起き攻め、ダッシュ立ちA、跳び込みなどから積極的に狙おう。ただし、極限肘は小技連打に滅法弱いので、そういう場合は強虎咆でカウンターヒットを狙おう。ちなみに、画面端なら強虎咆より弱虎咆のほうが追撃の威力的に優れるので忘れないように。

②は①と対となる選択肢で、下段スタートの基本連続技だ。これを多用すれば①の選択肢が生きるので、執拗に狙っていこう。

③は一般的なガード崩し手段。上段or下段払いからや、大胆に歩いて投げるべし。画面端なら、立ちA数発から遠距離D→Cのコンビネーションで接近しつつ投げるのも幻惑効果が高く面白い。


極限肘の出の早さに反応できる人はそういない。そこから怒濤の連続技だ。



しゃがみB→強虎咆の連続技を多用することで、極限肘が生きてくるのだ。これだけでも強いけどね。

【接近戦③】：虎咆後の処理

●使用技一覧
①ガードキャンセル投げ抜け
②強気に……しゃがみBor虎咆
③安定……バックステップ

相手との読み合いに勝てば再度攻撃を仕掛けていける虎咆後の選択は、非常に重要な意味を持つ。その選択肢は計3つあり、間合いによって分けられる。強虎咆後は密着と近距離の2つ、画面端の弱虎咆後の選択は1つという感じだ。

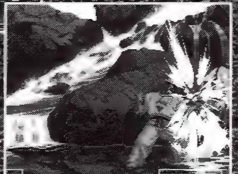
まずは密着から見てみよう。この場合、動き出すのは一緒だが相手の投げが確定。ただし投げ抜けが可能で、相手の反応が遅れればこちらが優位といえる。しゃがみBや強虎咆で強気に攻め、強虎咆でカウンターヒットを誘発しよう。

もし、相手が投げや打撃を出してくるなら、先程説明したガードキャンセル投げ抜けが超有効。虎咆の入力をして、しゃがみガード→若干遅らせてCと押せば、投げ抜け（⬋＋C）もしくは相手の小技にガードキャンセルできるだろう。また、別の投げ対策として、これ以外にもバックステップ入力→レバー入れっぱなしでC、というものもある。これならバックステップまたは投げ抜けになり、防御的発想からすればベストな選択だ。

次は間合いが若干遠い場合。この時は投げの選択がないだけで、先程同様にガードキャンセルやバックステップが常套手段となる。ただし、ここから強虎咆で押す場合は次で密着になるので注意。また、前方ジャンプも選択肢に入れたい。

最後は画面端での弱虎咆後。これは自分が若干先に動けるので、そのまま攻めるのが良策。ジャンプorダッシュの攻めもいいが、相手のジャンプを封じるために立ちAor強虎咆がオススメ。この場合、強虎咆なら跳びかかりに根元がヒットし、追撃で弱飛燕疾風脚→極限虎咆の連続技が可能!!


強虎咆のあと密着するようなら、ガードキャンセル投げ抜けの入力をしていこう。


画面端でラッシュ兼連続技狙いの弱虎咆ガード後は、強虎咆がベスト。ヒットしたら体力半分だ。

●最後に一言：マルコはゲージ消費技が強力なので、虎咆と追撃、そして相手をダウンさせた時にせわしなく下段払いを出してゲージを溜めることが重要。ゲージがないと、極限虎咆や龍虎乱舞が出せないので、相手にプレッシャーをかけられない。意識してパワーゲージを溜めるよう心がけよう。



対戦攻略

決めろ！ ジャスティスハリケーン

グリフォンマスク THE GRIFFON

ジャスティスハリケーンがグリフォンマスクの主力武器。この技をいかにして決めるか？　これがこのキャラクター最大のポイントだ。

TEXT：若人

基本戦法

キャラクターを知る

今回の『餓狼』では数少ないデカキャラとなるグリフォンマスク。いわゆる飛び道具などの『気』による攻撃はなく、鍛え抜かれた肉体と、ファイティングスタイルであるプロレスを武器に闘う。

巨体がゆえにリーチが長く、主力となる通常技の性能は全キャラクター中1、2を争う。弱攻撃全般は牽制性能が高く、ジャンプ強攻撃は攻撃判定が強いと、使い勝手のいい技がそろっているのだ。また、見た目とは裏腹に、ダッシュなどの機動力の高さにも注目してもらいたい。ほかのキャラと比べても見劣りする部分がなく、つねに相手に接近してプレッシャーをかけていきたいグリフォンマスクにとっては、十分すぎるスピードだ。

そして、このキャラクターの象徴ともいうべきか、コマンド投げのジャスティスハリケーンの強さは圧巻。T.O.P.状態ならたった3回決めただけで相手を瀕死に追いやることが可能だ。

リーチの長い牽制技と強力なジャンプ攻撃でプレッシャーをかけ、臆した相手に必殺のジャスティスハリケーンを決める。これがグリフォンマスクの基本であり、理想的な闘い方といえよう。



グリフォンマスクの主力武器はジャスティスハリケーン。強力なコマンド投げだ。

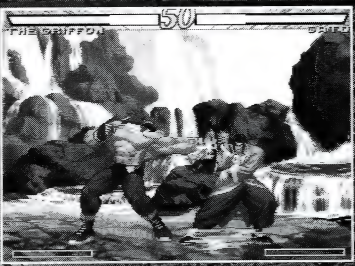


ダッシュで相手の懐に潜り込む。ここからジャスティスハリケーンを狙え！

牽制に使う技

牽制技としては、遠距離立ちAと立ちBの2つが強力。リーチが長く、攻撃発生もそこそこ早いので、使い勝手がいい。攻撃判定も強いため、相手の牽制技に負けることも少ないだろう。

この2つの技を適度に振り回せば、地上戦を有利に展開できることは間違いない。もし、ここで相手が臆したならば攻め込むチャンスだ。ダッシュやジャンプ攻撃で接近し、必殺のジャスティスハリケーンを狙いにいこう。



遠距離立ちAと立ちBは高性能な牽制技。どんどん振り回していこう。

跳び込みに使う技

跳び込みはジャンプCとDの2つの強攻撃が強力。ジャンプCは下方向への攻撃判定が強く、めくり性能もあるため、近距離での跳び込みに役立つ。一方ジャンプDは、横方向にリーチがあるので遠距離からの跳び込みとして重宝する。

この高性能な2つのジャンプ攻撃のおかげで、空ジャンプからのジャスティスハリケーンが有効な攻勢手段となる。プレッシャーをかけ、相手がガードしがちになったら狙ってみるといい。



ジャンプCは下方向への判定が強いだけでなく、めくり性能も高いぞ。

対空に使う技

純粋にジャンプを落とすという意味での対空技はしゃがみCだが、攻撃発生が遅いので、ある程度先読みが必要になる。また、横方向に判定の強いジャンプDを後方ジャンプから繰り出し、空対空として使ってみるのもいいだろう。

このほかでは、フェイント技（➡+AC）の上半身無敵を利用してジャンプ攻撃をかわし、相手の着地にジャスティスハリケーンを狙うという対空もある。決して着地のスキに決まるわけではないが、有効な対空行動といえよう。



フェイント技（➡+AC）でジャンプ攻撃をかわして、投げ技を狙おう。

超必殺技について

グリフォンマスクの超必殺技は投げ技のビッグフォールグリフォンと、連続打撃系のダイダロスアタック。ダイダロスアタックは超必殺技版ならヘラクレスループ後の追い打ちに。潜在能力版なら弱攻撃キャンセルからの連続技に組み込める。また、無敵時間を利用した割り込み技としても使える。一方、ビッグフォールグリフォンは『強制停止技』系の高威力な投げ技。コマンド入力の難度さえ克服すれば、反撃技としてなど、決める状況が数多く存在するぞ。



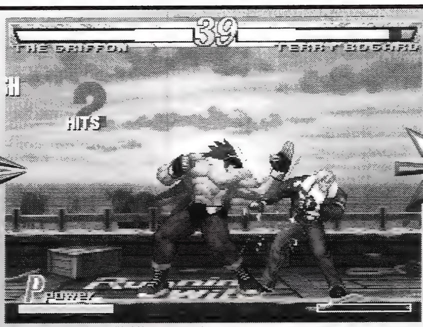
溜まったゲージは決められる状況の多いビッグフォールグリフォンに。

連続技　少ない？ だって投げキャラだもん

①ジャンプC→近距離立ちA→キャンセルダイダロスアタック（D）



跳び込みに使う技はめくり性能のあるジャンプCがいい。遠距離からの跳び込みの場合は、ジャンプDを使っていこう。

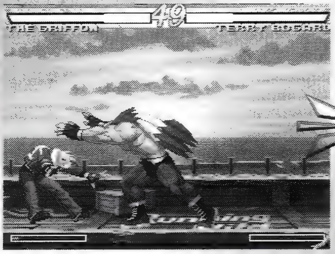


続いて近距離立ちAなどのキャンセルがかかる弱攻撃につなげ、ダイダロスアタック（D）のコマンドを素早く入力する。

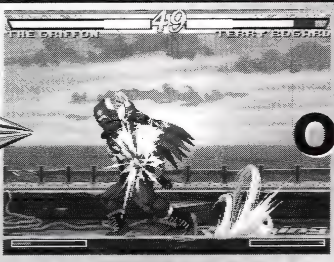


ジャンプ攻撃からの近距離立ちAなどはワンセットで入力しておき、ジャンプ攻撃の時点でヒット確認して狙っていきたい。

②ヘラクレスルー→弱ポセイドンウェイブorイカロスクラッシュorダイダロスアタック（B）

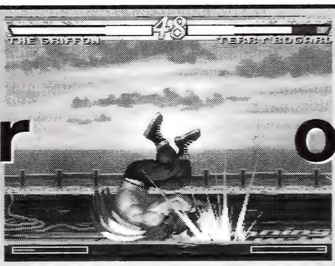


ヘラクレスルーは相手の跳び込みに対するガードキャンセル技として効果を発揮する。



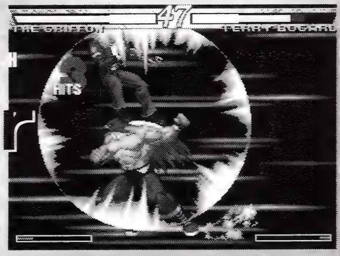
ヘラクレスルー後は追い打ちが可能。最も安定したものでは弱ポセイドンウェイブが挙げられる。

or



弱ポセインドンウェイブよりも少し難度は上がるが、イカロスクラッシュでも追い打ちが可能。

or



ゲージに余裕があるなら、タイミングに注意してダイダロスアタック（B）を狙っていこう。

③ポセイドンウェイブ（カウンターヒット）→しゃがみC

④（空中の相手に対して）ジャンプAorB→キャンセルイカロスクラッシュ

⑤グリドロスーパーキック（ガードクラッシュ）→ジャスティスハリケーンorビッグフォールグリフォン

連続技と呼べるのはただ１つ

まあ、予想通りといってしまってはなんだが、攻撃発生の早い技を持たず、ヒット時にキャンセルのかかる技が弱攻撃しかないグリフォンマスクは、連続技をあまり得意としていない。

連続技①／唯一、まともな連続技といえるのはこれだけ。ジャンプ攻撃から通常技につなぎ、キャンセルからのダイダロスアタック（D）で締める。難点はやはりダイダロスアタック（B）ではダメということで、ゲージを2つ使用するわりに威力が低い。それでも相手体力の半分は奪えるので、決められる状況が訪れたら狙っていきたい。

連続技②／ヘラクレスルーを決めたあと、弱ポセイドンウェイブ、ダイダロスアタック（B)、またはイカロスクラッシュで追い打ちするというもの。3つの中で、もっとも簡単なのは弱ポセイドンウェイブによる追い打ち。ヘラクレスルー後、すぐにコマンドを入力すればOK。一方、ダイダロスアタック（B）による追い打ちは一番ダメージが高い。しかし、ゲージを使ううえ、タイミングがやや難しい。跳ね返ってきた相手に合わせてダイダロスアタック（B）を出すわけだが、早すぎれば3発目が空振りし、その後反撃を受ける始末に。また、遅すぎればすべての攻撃判定が空振りするので注意が必要。最後にイカロスクラッシュによる追い打ちだが、威力的には弱ポセイドンウェイブとダイダロスアタックの中間。ヘラクレスルーで相手を投げた方向に通常ジャンプしておき、跳ね返りに合わせてイカロスクラッシュを入力する。ジャンプ後は、レバーを一度ニュートラルに戻さないとイカロスクラッシュが出ないので注意しよう。なお、ヘラクレスルーからはこのほかにも、T.O.P.アタックや画面位置限定で強ポセイドンウェイブで追い打ちできることを覚えておこう。

連続技③、④、⑤／ほとんどおまけ的連続技。③はポセイドンウェイブのカウンターヒット時に決まるもので、威力重視ならしゃがみC。着地攻めを考慮するなら、スキの小さい立ちAなどで追い打ちしよう。ポセイドンウェイブヒット後、画面端付近ならダウンしている相手に対して、しゃがみDなどの技が入る。本来はダウン回避されるが、ガードキャンセルポセインドウェイブの場合は、ダウン回避不能なので確実に追い打ちできるぞ。

次に④の連続技について。実際あまり狙いどころはないが、空中ジャストディフェンスを入れてくる相手に対して狙っていきたい。

最後に⑤だが、厳密には連続技ではない。要するにT.O.P.アタックのグリドロスーパーキックでガードクラッシュを誘発し、そこへジャスティスハリケーン、またはビッグフォールグリフォンを決めるというものだ。グリフォンマスクのT.O.P.アタックは、2～3回でガードクラッシュを誘発できるので、実戦でも十分狙っていけるだろう。

ジャスティスハリケーンの狙いどころ

基本にして最大 小技、空ジャンプ、ダッシュから

冒頭でも述べた通り、グリフォンマスク最大の狙いはコマンド投げのジャスティスハリケーン。この技の狙いどころとして代表的なのが……、

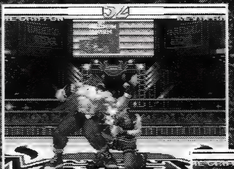
①弱攻撃をガードさせたあと
②空ジャンプで接近したあと
③ダッシュで接近したあと

……以上の3つとなる。いずれも相手のガードを誘ってから狙うのが条件となり、そのためにもなんらかの布石を敷いておく必要があるぞ。

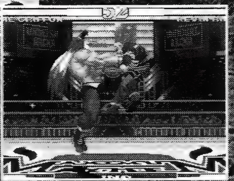
①は密着時にのみ有効な選択肢。近距離立ちA、しゃがみA、立ちBなどの小技をガードさせ、相手の動き封じてから狙っていこう。

②はジャンプCなどの強力な跳び込み攻撃でプレッシャーをかけ、相手が対空ジャストディフェンスを狙うようになったときに効果を発揮する。小ジャンプから狙えば、より強力な選択肢に。

③は中間距離から不意に狙う。遠距離立ちAや立ちBなどの牽制技で、相手を萎縮させておいてからが狙い目となる。



跳び込みなどで相手に接近することができたら、近距離立ちAなどの通常技を当てて…、



ジャスティスハリケーン。もっともポピュラーかつスタンダードな狙い方だが、やはり有効だ。

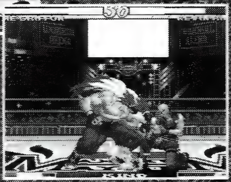
もちろんこれだけではない。ジャンプ攻撃をガードさせたあとに少し間隔を置いてから狙ったり、しゃがみガードしている相手に対して弱ポセイドンウェイブを空振りしたあとなども、有効な狙いどころとなる。特にポセイドンウェイブからのジャスティスハリケーンは、実際には反撃を受ける可能性があるものの、スピードが早いため対応されにくい。これを中間距離から不意に狙うのもいいし、しゃがみAなどの通常技をキャンセルしてから狙ってみてもいいだろう。

また、➡+ACのフェイント技を使うのも一興。➡+ACは相手に接近するダッキングのような行動で、ダッシュほどの移動距離はないものの、接近手段として非常に役立つ。そして、なんといっても通常技をキャンセルして出せる点は見逃せない。牽制技の遠距離立ちAや立ちBにキャンセルをかけて素早く接近し、ジャスティスハリケーンを狙う。これも非常に有効な選択肢だ。

このようなアクティブな動きも取り入れ、様々な状況からジャスティスハリケーンを狙っていくことが大切。後述するジャンプ防止の選択肢と使い分け、つねに相手に選択を迫っていこう。



しゃがみガードの相手に対してポセイドンウェイブを空振りさせ、強引に狙っていくのもアリ。



フェイント技（➡+AC）から狙うのもおもしろい。通常技から連係させてスピーディに攻めよう

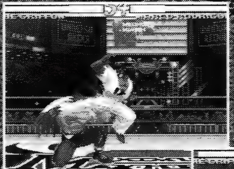
反撃技や、割り込み手段としても効果を発揮！

ジャスティスハリケーンは単に相手のガードを崩すだけではなく、反撃手段としても非常に役立つ技だ。逆をいえば、まともな反撃手段がこのジャスティスハリケーンを含め、通常投げとビッグフォールグリフォンしかない。だが、ガード後に密着状態になる必殺技のほとんどに対し反撃技として確定するので、覚えておいてもらいたい。

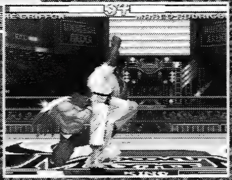
また、割り込み技としてもかなり強力。高い打点のジャンプ攻撃をガードしたあとや、隙間のある連係攻撃には無理矢理割り込むことが可能だ。

さらに、ブレーキングされると打撃で反撃できないほどスキが小さくなる必殺技に対しても効果を発揮する。マルコの虎咆ブレーキングやジェニーの弱ディハインド（ブレーキング）からの攻めなど、とにかく投げ間合い内で若干有利、もしくは不利な状況ならバンバン狙っていけるぞ。

これらの技のスキや連係の切れ目など、対戦中数多く見られる状況は逃さずジャスティスハリケーンを決め、確実にダメージを奪っていこう。



ジャスティスハリケーンは密着状態になる技のほとんどに反撃技として決まる。有効に使っていきたい。



スキを軽減されて厄介なブレーキング関係の必殺技だが、実は狙い目。連係のつなぎを吸ってしまおう。

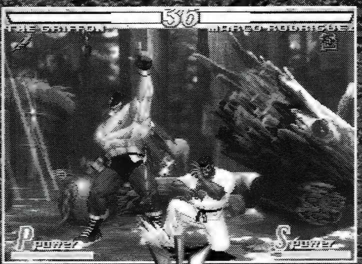
華麗に決めろ！ 必殺のビッグフォールグリフォン

超必殺技ビッグフォールグリフォンは、威力が非常に高い強力なコマンド投げだ。用途や狙いどころは基本的に前述したジャスティスハリケーンと同じで、密着で小技をガードさせたあとや、空ジャンプで着地したあとなど、ほとんどのパターンが通用する。

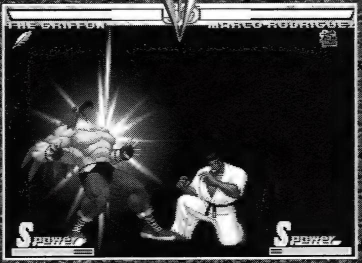
特筆すべきは『強制停止技』であること。暗転中に相手が投げられる状態だった場合は、ごく一部の例外を除いて（P106参照）有無をいわさず成立する。そのため、密着状態になる技への反撃性能はジャスティスハリケーンよりも格段に上。割り込みの性能も高くなっている。

しかし、レバー2回転というコマンドは、やはりネックになる。それを解消するために⬇+ACのフェイント技を使ったビッグフォールグリフォンへの連係も覚えておきたい。⬇+ACはフェイントというよりもガッツポーズにしか見えないが、モーションが長いおかげでコマンド入力中にジャンプすることもなく、落ち着いてコマンド入力することが可能だ。➡+ACのように前進力はないため、密着時のみ有効な選択肢となるが、近距離立ちAやしゃがみAキャンセル、ジャンプ攻撃のあとなどに⬇+ACのフェイント技を出し、そこからビッグフォールグリフォンを狙っていこう。また、ロックのライジングタックルやマルコの極限虎咆、ほたるの転身翔など、降り際に攻撃判定を持たない上昇系必殺技の着地のスキを狙う時にも役立つ。

ビッグフォールグリフォンを出す際は、ただがむしゃらにレバーを回すのではなく、素早く正確に入力することを心掛けたい。練習次第では➡+ACのフェイントからも出せるようになるし、自在に出せれば戦力アップ間違いナシだ。



⬇+ACのフェイント技を利用してコマンド入力の時間を稼ぐ。



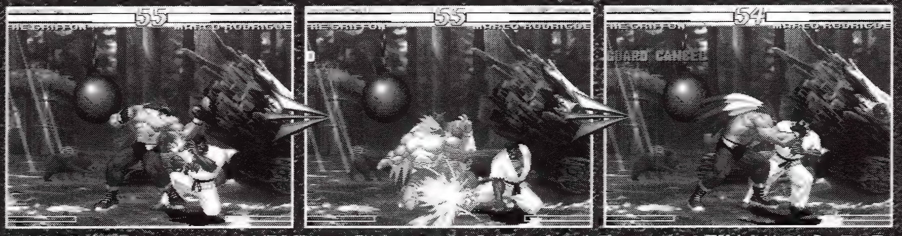
素早く正確に入力し、ビッグフォールグリフォンを発動しよう。

裏の選択肢を知る

ジャスティスハリケーンの狙いどころを覚えたら、次に知っておきたいのがジャンプ防止の選択肢。小技からのジャスティスハリケーンを嫌がり、ジャンプで逃げようとする相手を止める方法だ。

ジャンプを防ぐために適した技は、攻撃発生が早く、横方向への判定が強い遠距離立ちA。密着で小技をヒット、またはガードさせたあと、その遠距離立ちAにつないで相手のジャンプしがかりを潰していく。近距離立ちA→遠距離立ちAという連係はその代表例。この場合はジャンプしようとする相手に地上ヒットで遠距離立ちAを当てることができる。その遠距離立ちAには➡＋ACのフェイント技を仕込んでおき、ここからさらに攻めを継続させていければ理想的だ。また、立ちB→遠距離立ちAという連係の場合は、相手のジャンプしがかりを落とす形になる。この場合は➡＋ACのフェイント技後、そのまま着地際の相手に対して攻め立てていこう。着地際を攻める場合も基本的に要領は同じ。相手が地上でガードしているようならジャスティスハリケーンを狙い、相手が跳ぼうとするなら打撃を重ねてジャンプをつぶしに掛かる。再度、弱攻撃からの攻めで相手にプレッシャーを掛けていくといいだろう。また、これは起き攻めにも共通していえること。グリフォンマスクはジャンプ防止の選択肢とジャスティスハリケーンの2択攻撃が最大の武器なのだ。

もし、相手がしびれを切らし、出の早い弱攻撃や無敵技などで暴れてくるようになったなら、ガードという選択肢を忘れてはいけない。時には様子を見て、相手の出方を伺うことも重要だ。また、下記のガードキャンセルのところで述べているように、ジャスティスハリケーンのコマンドをしゃがみガードの方向で終わるように入力しておき、ボタンを押すタイミングを若干遅らせて、相手がガードしていたらそのままジャスティスハリケーン。相手が手を出してきたらガードキャンセルジャスティスハリケーンが決まるといった自動2択も使っていくといい。この入力方法はジャスティスハリケーンを狙う際はつねに使っていってOK。ガードと暴れを高確率で封じるので、非常に強力だぞ。ゲージがあればビッグフォールグリフォンでも可能。是非とも狙ってみてほしい。

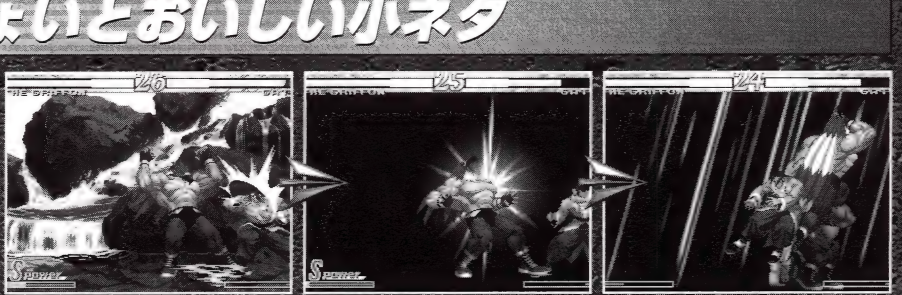


弱攻撃からジャスティスハリケーンを狙う際は、↙↓↘→↗↑↖←↙と入力し、ジャストディフェンスの保険をかけてから、ワンテンポ置いてボタンを押す。暴れ技とタイミングが合えば、ガードキャンセルジャスティスハリケーンの完成だ。

ちょいとおいしい小ネタ

ここではちょいとおいしいネタ、反撃以外でのビッグフォールグリフォンの狙いどころを紹介。

ご存知の通り、投げ抜け後はおたがいが五分五分の状態だ。本来なら間合いも離れ、完全な仕切り直しになる。しかし、画面端の場合はほぼ密着状態。なので、ここでビッグフォールグリフォンを発動するとほぼ確実に決まる。回避手段は1P側でプレイしているキャラのバックダッシュと、即空中判定になる技を出した場合のみだ。



画面端に追い込んだ状況では通常投げを積極的に狙い、投げ抜けが発生したら、すかさずビッグフォールグリフォン。一部の行動を除き、回避することはできない。投げ抜けの展開は早いので、素早いコマンド入力と迅速な判断力が必要だぞ。

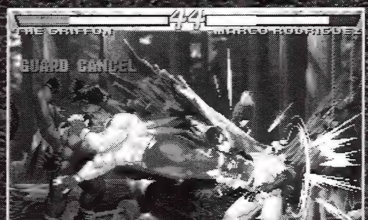
GUARD CANCEL ガードキャンセル

グリフォンマスクは攻撃発生の早い必殺技を持っていないので、ガードキャンセルに適した技というものがない。しいて挙げるなら跳び込みに対するガードキャンセルヘラクレスルー。必ずしも着地のスキに対して確実に決まるわけではないが、数少ない狙いどころとなる。また、これは密着時限定だが、ジャスティスハリケーンを保険的入力でガードキャンセル技として使ってもいい。たとえば、➡＋ACのフェイント技後や、密着時の近距離立ちA後にジャスティスハリケーンを狙う際に、↙↓↘→↗↑↖←↙とレバーだけ入力しておき、ワンテンポ遅らせてボタンを押す。ここで相手の攻撃とうまくタイミングが合えばガードキャンセルジャスティスハリケーンが決まる、という寸法だ。投げ間合いの広い弱ジャスティスハリケーンをメインに、あらゆる状況で仕込んでおくといいだろう。

このほかでは相手の飛び道具などに合わせて出すT.O.P.アタックが実戦的。マルコの虎煌拳やほたるの発気掌にジャストディフェンスを狙い、リーチと突進力に優れたグリドロスーパーキックで反撃を試みる。あまりにも離れた間合いでは無意味だが、ある程度近い間合いなら反撃技として確定する場合があるぞ。

相手の反撃をさそってガードキャンセルを狙うポイントは、右の表の通り。ポセイドンウェイブとオリンポスオーバーはガードされると事実上反撃を受けてしまうが、相手の足払い系の技を誘いやすい状況だ。間合いが離れているため、T.O.P.アタック以外での反撃は難しい。体力を回復するだけでもよしとしよう。そのほかの技のあとはジャスティスハリケーンの射程圏内。前述の入力方法を使い、弱ジャスティスハリケーンを狙っていこう。

おすすめガードキャンセルポイント
ポセイドンウェイブガード後
オリンポスオーバーガード後
➡＋ACで接近したあと
ポセインドンウェイブ空振り後
密着からの下段避け攻撃後
密着からの上段避け攻撃後



飛び道具をジャストディフェンスしたら、T.O.P.アタックで反撃だ!

※「おすすめガードキャンセルポイント」内の表は、その状況下で比較的ジャストディフェンス（ガードキャンセル）を狙いやすいものを表す。



対戦攻略
機動力を生かそう
北斗丸 HOKUTOMARU

単純なようでいて、とらえどころがない。闘い方はある意味逃げに徹したものになるだろう。独特な楽しみ方をしたい人向けかも。

TEXT：珈琲ふりーく

基本戦法

キャラクターを知る

北斗丸で真っ先に挙げるべきは、立ちB→立ちD→弱唐草斬りの連続技だ。非常に使い勝手がよく、ダメージも大きい。北斗丸はこの連続技狙いに終始するといっても過言ではないほどだ。

跳び込み技はジャンプDがオススメだ。他の技で跳び込んだほうがよい場合もあるが、最初はこれだけでも構わない。

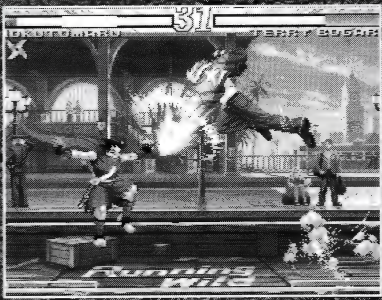
ジャンプDで跳び込んで、立ちB→立ちD→弱唐草斬りの連続技を狙う形を覚えたら、次は身を守る方法に移ろう。

北斗丸の特徴の一つとして、強力な対空技を持っていないことが挙げられる。さいわい、立ち状態の背が低いので、相手のジャンプをくぐるのは得意だ。くぐってから先程の立ちB→立ちD→弱唐草斬りの連続技を決めていこう。相手の着地のスキに立ちBを重ねることができるようにしたい。

くぐれそうにない場合は、逃げる。これが重要だ。バックダッシュや後方ジャンプなどで、とにかく逃げる。ただし画面端に追い込まれると非常につらくなるので、画面の広いほうへ逃げるよう心がけたいところだ。

ゲージがあれば超必殺竜巻や超爆炎竜巻が対空技として活躍してくれる。ただし超爆炎竜巻は出始めが意外にもろいので、過信は禁物だ。

北斗丸のいわゆるキャラ性能は高いほうではない。苦戦することも多いだろう。しかし二段じゃんぷなどによるトリッキーな動きや、落下斬・実でどんな遠間からでもすぐに攻撃をかけることができるというプレッシャーをうまく利用して闘えば、かなりの強さを発揮してくれる。相手にとってはイヤな存在なのだ。



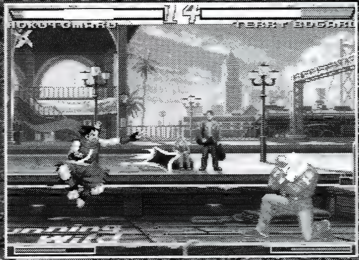
勝負を焦らず気長に闘うことが大切だ。もちろん、チャンスには一気にいきたいぞ。

牽制に使う技

立ちB→立ちDのコンビネーションがヒットする間合いでは基本的にこれを使い、ヒット時はキャンセル弱唐草斬りの連続技を入れていく。

間合いが少し遠かったり、相手の牽制技が立ち技であるときは上段避け攻撃を狙ってみるのも手だ。必殺技のコマンドをキャンセルタイミングで入れておけば連続技も狙える。

地上技では遠距離立ちDも忘れないように。リーチが長く、固めにも使うことができるぞ。



空中手裏剣も重要な牽制技の一つ。もちろん遠間で使うのが基本。

跳び込みに使う技

メインで使っていくべき跳び込み技はジャンプDだ。北斗丸のジャンプ技にしてはリーチがあり、めくり性能も高い。ただし画面端に相手を追いつめている状況でない限り、ジャンプで一気に攻めようとは考えないほうがいいだろう。

ジャンプCは画面端などで深く跳び込める時に使おう。空中投げも兼ねているためだ。

もちろんA→Bなどの空中2段も有効だ。C→Bで空中投げの利用を考えてみてもおもしろい。



ジャンプDの弱点は発生の遅さだ。空中戦ではBやCがよい。

対空に使う技

北斗丸は対空に苦労するキャラだ。頼れる対空というと超必殺竜巻や超爆炎竜巻といったゲージ使用技になる。次に挙がるのはT.O.P.アタックの忍法爆炎じゃんぷだ。これは相手のジャンプに対して先読みで出すか、小ジャンプ攻撃に対してガードキャンセルで出そう。

落下斬・実を対空として使ってみてもいいだろう。これは相手が跳び込んできた時に早めに落下斬・実を出して逆ガードを狙うというもので、過信は禁物だが、たまに使うと効果的だ。



このあたりで落下斬・実を出せば逆ガードを狙える。

超必殺技について

キック系の超必殺竜巻と超爆炎竜巻は、おもに対空や相手を浮かせてからの連続技として使っていく。潜在能力の超爆炎竜巻は「強制停止技」なので頼りになるが、意外にもろい面も持っているので注意しよう。

パンチ系の超必殺手裏剣や超爆炎苦無は、おもに地上の連続技として使っていく。立ちB→立ちDのコンビネーションや、上段避け攻撃などから多用することになるだろう。相手の飛び道具に合わせて使ってみてもよい。



跳び越し気味の相手にも当たるのが超必殺竜巻or超爆炎竜巻の強みだ。

連続技　独特なつながり方をするものが多いのだ

①ジャンプD→立ちB→D→キャンセル弱唐草斬りor超必殺手裏剣or超爆炎苦無



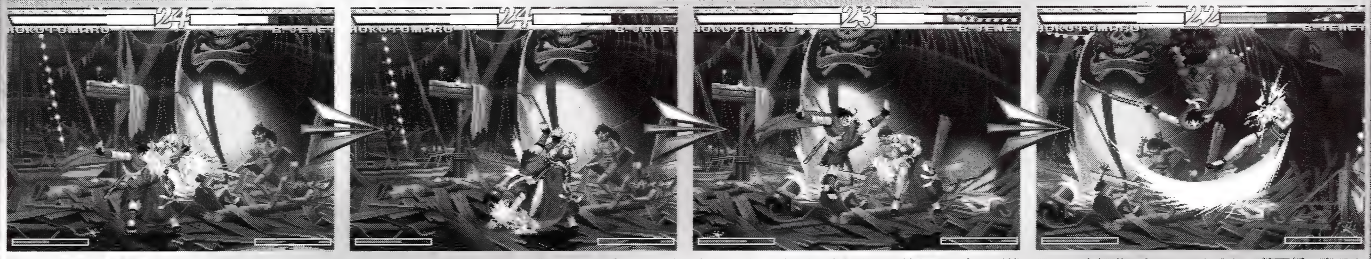
ジャンプDなどで跳び込む。間合いはあまり気にしなくてもいい。

そして立ちBへ。これは近距離でも遠距離でも構わない。

コンビネーションで立ちDにつなぐ。まずつながるが、遠いと届かないこともある。

最後は弱唐草斬りで締める。超必殺技を使う時の入力は早めに。

②近距離立ちD→キャンセル強空破弾（ブレーキング）→空転蹴り→キャンセル落下斬・実



発生が早い近距離立ちDを、ほぼ密着でヒットさせて…、

強空破弾につなぎ、すぐにブレーキングする。ガードされたらここで止める。

空中に浮いた相手を空転蹴りで拾う。間合いが離れていると、ここが空振りしやすい。

そして空転蹴りをキャンセルして落下斬・実でさらに追い打ちする。

③上段避け攻撃→キャンセル強空破弾or超必殺手裏剣or超爆炎苦無

④上段避け攻撃→キャンセルフェイント技→立ちB→立ちD→キャンセル弱唐草斬りor超必殺手裏剣or超爆炎苦無



上段避け攻撃は強攻撃に比べて、相手と間合いが離れにくい。

画面中央部でもフェイント技でキャンセルをかけてから…、

少し歩く。わずかでよいが、しっかり歩かないと立ちDがスカる。

そして立ちB。これがヒットしても、まだ安心はできない。

BからDへ。ここまでヒットしてしまえば、あとは問題ないだろう。

⑤（画面端）しゃがみB→近距離立ちD→キャンセル強空破弾（ブレーキング）→空転蹴り→超必殺竜巻or超爆炎竜巻

⑥（画面端）ジャンプA→B→近距離立ちD→キャンセル強空破弾→超必殺竜巻or超爆炎竜巻

⑦忍法爆炎じゃんぷ（空中でカウンターヒット）→超必殺竜巻or超爆炎竜巻

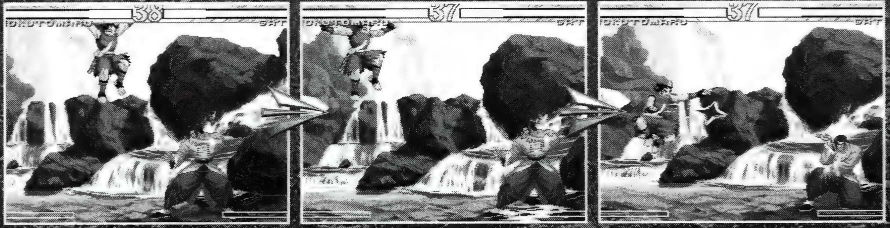
空破弾を生かせ！

北斗丸はコンビネーションや空中の追い打ちなど、特殊な連続技をたくさん持っている。
連続技①／基本連続技。とりあえずこれを覚えれば何とかなる。立ちB→立ちDには慣れておこう。
連続技②／画面中央では、ほぼ密着からでなければ入らない。立ちDを上段避け攻撃にすると若干入りやすくなる。画面端ならほぼ確実に入る。
連続技③／間合いを特に気にせず狙っていくことができる（遠すぎると強空破弾のみつながらないが）。上段避け攻撃後はセットで入れておくといい。
連続技④／ほぼ密着状態からなら、狙ってみる価値がある。その威力は魅力的だが、難度は上がる。フェイント技と立ちBの間は、少し歩くこと。
連続技⑤／画面端限定の連続技。実戦ではしゃがみBを抜いた形で使うことになるだろう。
連続技⑥／強空破弾をブレーキングしない形。

画面を広く使って闘おう

北斗丸は、対空やガードキャンセルに向いた技に乏しい。また、背が低いため牽制技などで相手のジャンプを封じることも難しい。ジャンプ攻撃が非常に強いわけでもない。そのため、真正面から闘いを挑むと、ひどい目にあうことが多い。

しかし、北斗丸に数多く備わっている特殊な性能を持った技を駆使して闘えば、相手を苦しめることは充分可能だ。ここでは、そういう技を使った闘い方の一例を紹介しておこう。



前方ジャンプで跳び込むと見せかけて、後方ジャンプで逃げる。逃げたところで空中手裏剣。この最中に相手がうかつなことをすればすぐに落下斬・実を出せる。逃げておいてから落下斬・虚を出すのもかなりイヤらしい。

大きく動く

北斗丸は相手と噛み合わないように闘いたい。そのため、相手に捕まらないよう「大きく動く」のが基本となる。この時の主役は二段じゃんぷや、ダッシュ、バックダッシュ、すらいでぃんぐだ。

二段じゃんぷのおもな目的は相手をじらすことにある。前ジャンプから後方ジャンプの形で使い、後方ジャンプの着地間際に空中手裏剣を出しておくとよい。空中手裏剣の代わりに落下斬・虚も時々使っていこう。ゲージが溜まるし、こういうあまり意味のない行動が相手の精神力をじわじわと奪っていくのだ。

こちらのジャンプ中に相手が飛び道具でも打とうものなら、すぐに落下斬・実だ。気を付けたいのは、なんとなく落下斬・実を出さないことだ。落下斬・実に反撃を受けると闘いの流れが変わることが多い。相手が気長に待ち始めてしまうのだ。

ダッシュのおもな目的は相手のジャンプをくぐることにある。ダッシュした時に相手が前方ジャンプしていれば、着地に背後から連続技を決めることができる。ただし相手の地上技をヒットorガードしてしまうとラッシュがはじまる可能性があるので、近づきすぎないようにしよう。

少しでも相手と近づきすぎたなと思ったらバックダッシュだ。バックダッシュ中も落下斬を出すことは可能なので、相手が大技を出したり飛び道具を撃ってきた場合はすぐに落下斬・実を出そう。

すらいでぃんぐは大きく動いている時に活躍する対空技だ。よほど下方向に強力な跳び込み技でない限り、潰されることはない。相手がただ間合いを詰めるためだけに前方ジャンプした場合や、垂直ジャンプした場合に、着地のスキにヒットさせる感じで出していくとよい。



相手の浅い跳び込みに対して、すらいでぃんぐはかなりの強さを発揮する。

チャンスは急に訪れる

「大きく動く」とは相手と真正面からぶつからないようにしながら、相手のミスを待つ形である。この形で常に狙っておくべきはB→立ちD→弱唐草斬りだ。ただしあくまで相手のミスに入れていくのであって、強引に狙いにいかないほうがいいだろう。技をぶつけ合って損をするのはこちらなのだ。立ちB→立ちD→弱唐草斬りがヒットする状況の典型的な形は、以下の3つ。

- **相手のジャンプをくぐる**
- **前方ジャンプから後方ジャンプせずに跳び込み技を出してみたらヒットした**



北斗丸は相手のジャンプをくぐりやすい。積極的に狙おう。

- **相手がスキのある行動をした**

この連続技は威力が高いのでそれだけでも狙う価値があるが、さらに相手を画面端に追い込みやすいというメリットがある。画面中央部からでも一気に画面端まで押し込んでしまうほどだ。

もちろん小ジャンプDなどで攻めてもよいが、この場合はコンビネーションではなく近距離立ちDにつないだほうが楽だ。ただし、ここからは弱唐草斬りをヒット確認して出すのは難しい。

相手を画面端に運ぶことに成功したら、チャンス到来だ。それまでとはうって変わって、やる気満々で攻めていこう。



相手の起きあがりにダッシュして裏側から連続技を狙ってみる手も。

立ちB→立ちDの活用

立ちB→立ちDからは様々なバリエーションがある。その中でも必須のものを挙げておこう。

・立ちB→立ちD→弱唐草斬り

基本連続技。威力が高く、相手を遠くまで押し込むことができる。あつかいやすい連続技だが、しいて弱点を挙げればガードされたあとに反撃を受ける恐れがあることだ。

・立ちB→立ちD→超必殺手裏剣or超爆炎苦無

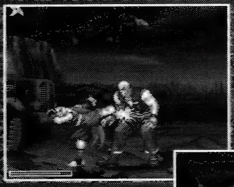
ゲージがある時は、弱唐草斬りの代わりにこちらを入れておこう。

・立ちB→立ちD

ガードされていた場合はここで止めよう。わずかに相手が先に動き出せるが、間合いが離れるので、牙刀の零牙を持ってしても画面端の密着からでなければ反撃することはできない。

・立ちB→立ちD→弱唐草斬り（押しっぱなし）

ガードされていた時は立ちB→立ちDの時点で止めたいが、弱唐草斬りを出してしまった場合は、仕方がないのでボタンを押しっぱなしにして、攻撃判定を出さないようにしよう。相手に見せるスキは止めた方が大きいが、実際に受けるダメージは押しっぱなしにしたほうが少ない場合が多い。ここからはガードすることは考えず、立ちB→立ちDや上段避け攻撃を出していくといいだろう。



立ちB→立ちDのコンビネーションでもっとも重要なのはヒット確認だ。



相手のT.O.P.インにも惑わされないよう、しっかり入力しよう。

画面端での闘い方

画面端での攻め

弱唐草斬りをヒットさせたあとの、待望の画面端。画面端でのメリットは連続技がつながりやすくなるということと、跳び込みやすくなるということの2点を考えておけばよい。

連続技は様々な形が考えられるが、必ず覚えておきたいのは近距離立ちD→強空破弾（ブレーキング）→空転蹴り→超必殺竜巻or超爆炎竜巻だ。ゲージがない時は空転蹴りをキャンセルして落下斬・実にしよう。ガードされていた時は強空破弾（ブレーキング）で止めれば、自分が先に動き出すことができる。

この連続技は跳び込みや下段避け攻撃から出していくとよい。



画面端では超必殺竜巻や超爆炎竜巻が簡単に連続技になってくれる。

画面端時の跳び込みには、おもに小ジャンプCを使いたい。相手との間合いが近く、空中投げにもなりやすいためだ。跳び込みから立ちガード不能を狙う時は、しゃがみBを単発で使うとよい。しゃがみB→弱空破弾はほぼ密着でなければ連続技にならないし、しゃがみB→しゃがみB→しゃがみDの連続技で転ばせてしまうのはおもしろくない。

しゃがみB後はガードされていてもヒットしていても有利なので、ここから立ちB→立ちDや上段避け攻撃、下段避け攻撃、小ジャンプCといった行動で固めを継続していこう。

最後に画面端の相手を攻めるときのコツを一つ。相手は画面端から脱出しようと勝負手をかけてくることが多い。それはバックダッシュであったり、超必殺技だったり、ジャンプだったりする。徹底的に攻め崩してもいいが、強いプレッシャーをかけたあと、わざとそれらの行動を誘ってそのスキに連続技を狙っていくのもアリだぞ。



ジャンプCで相手を押さえ込むように跳び込んでいこう。

追いつめられた時の切り返し

「大きく動く」の形は、画面端に追いつめられやすいという弱点を持っている。このゲームでは画面端を背負うと非常に不利になるため、画面端からの脱出法はしっかり考えておく必要がある。「画面端での攻め」の最後で、相手側の脱出法の典型的なものに触れたが、対戦相手もこちらを脱出させないように闘ってくることだろう。

北斗丸は超必殺技以外に強力な無敵技を持っているわけではないが、そのわりには画面端から脱出しやすいキャラである。その脱出法をリストアップしておくことにしよう。

・**バックダッシュから通常投げ**

これは全キャラ共通といってもよい方法だ。

・**上段避け攻撃→BC**

上段避け攻撃で強引に割り込んで、相手の背後に回ろうというもの。首尾良く背後に回れたら、立ちB→立ちDなどを狙ってみるとよい。BCによる移動は上段避け攻撃が相手に触っていなくても出すことができるため、相手がジャンプしていた場合は下をくぐることができる。相手の跳び込みに対してこれで位置を入れ替えてみるのも手だ。

・**前方ジャンプ→前方ジャンプ**

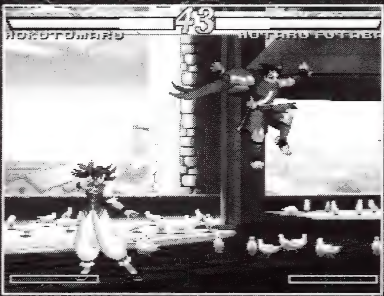
二段じゃんぷを利用してひたすら逃げるというもの。意外に逃がしてもらえるものだ。相手が飛び道具を撃ってきたら即、落下斬・実。

・**対空で超必殺竜巻or超爆炎竜巻**

誘われていないか充分注意しよう。



上段避け攻撃の空振りからBCを出して脱出。一応、奇襲にも使える。



ノーマルジャンプはくぐろうとしているだろうから、二段じゃんぷで逃げ切れ。

ガードクラッシュ

北斗丸は実戦でガードクラッシュを狙うことは難しいが、一応ガードクラッシュを狙いやすい技を挙げておくことにしよう。

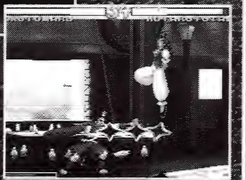
まずは空転蹴り。ガードされたあと、遅めに空中手裏剣を出せば反撃を受けにくくなるが、割り込まれる可能性が高い。

地上の強手裏剣もガードクラッシュ値が高い。ただし、通常技（密着時の強攻撃をのぞく）をキャンセルして出しても、相手に跳び込まれてしまうため注意が必要だ。

相手のガードクラッシュが近く、赤く点滅してはいるが捕まえにくいという場合は、超必殺手裏剣or超爆炎苦無をガードさせてみてもおもしろいだろう。



空転蹴りで押せるわけではないが、相手の対応次第ではキャンセル必殺技が役に立つ。



キャンセル強手裏剣は連続ガードにはならない。どさくさに紛れてガードさせよう。

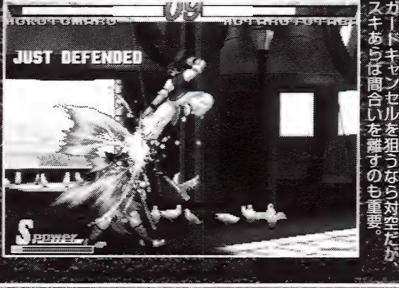
ガードキャンセル

まずは跳び込みに対して。超必殺竜巻や超爆炎竜巻は、相手を引きつけないと外側から潰されてしまいやすい。だが、ガードキャンセルから出してやれば、相手により近づくことができるため、しっかり攻撃判定を当てることができる。ヒット数も上がるし、相手に空中ジャストディフェンスされる可能性も下がる。

地上の相手に対しては超必殺手裏剣あたりを狙ってみるのがよいだろう。弱唐草斬りや空破弾を使う手もあるが、決め手にはなりにくい。

おすすめガードキャンセルポイント

相手の跳び込みに対して



ガードキャンセルを狙うなら対空だが、スキあらば間合いを離すのも重要。

※「おすすめガードキャンセルポイント」内の表は、その状況下で比較的ジャストディフェンス（ガードキャンセル）を狙いやすいものを表す。



対戦攻略

C攻撃命!?

フリーマン FREEMAN

うまくハマれば爽快だけど、ハマってくれないとイライラするのもたしか。でも、そこで焦っちゃ勝てないキャラだぞ。

TEXT：はまー

フリーマン基本戦法

キャラクターを知る

フリーマンは、パッと見た感じではイロモノの雰囲気を醸し出しているが、実際に使う技は、意外と「素直」なものが多い。クロウやモービッドエンジェルといった「ガードを揺さぶる技」もあるにはあるのだが、技のスピードが遅いため、実際にその効果は期待できないといっていい。ジャンプの軌道もかなりフワッとしているため、小ジャンプの連発すら困難だろう。

そんなフリーマンの闘い方は、結局のところ「牽制技を主体にして地上から地道に近づき、相手がじれて動いたところを潰していく」のが主体になってくる。ゆえに、まずは通常技の使い方から覚えていくといいだろう。



高性能なダッシュを混ぜ、まずは「固め」の確立を目指そう。



相手の行動を細かく潰していれば、大技を空振りさせるチャンスも生まれる。

とはいっても、複雑なことを要求されるわけではない。遠距離立ちCやしゃがみC、ジャンプCといったC攻撃だけで、ほとんどの状況には対処できるはず。通常技だけでまとわりつくことができるようになったら、V.O.D.やクリーピングデス、フルブラストを狙い、まとまったダメージを奪っていくようにしよう。



フルブラストは重要なダメージ源。絶対に外したくないところ。

牽制に使う技

フリーマンの牽制モードは特に重要。それぞれの技の特徴をしっかりおさえておこう。

地上戦では、しゃがみAとしゃがみCが主軸。どちらも判定が強く、技の出も早い。間合いに応じて使い分けよう。また、しゃがみCには極力フェイント技でキャンセルをかけていくこと。

さらに、ジャンプでの回避や切り返しを警戒するために、遠距離立ちAと遠距離立ちCも混ぜていく。基本的にはダッシュから出し、ジャンプした瞬間を落とす感じで。ほかに、単発のダメージを狙った遠距離立ちDもおもしろい。意外とリーチがあり、発生も早め。ガードされた時のことを考え、一応フェイント技を仕込んでおきたい。上段避け攻撃は、しゃがみAなどから連係させていく。ガードされても有利だ。こちらも、必殺技やフェイント技を入力しておこう。フェイント技でのキャンセルは、フリーマンを使ううえでほぼ必須のテクニックだ。

対空に使う技

フリーマンは、純粋な対空と呼べる技に乏しい。常に早めの対処を心がけていこう。

まずはジャンプ防止として先にも述べた遠距離立ちC。その場しのぎの感はあるが、垂直小ジャンプBでちょくちょく牽制しておくのもそれなりに有効だ。跳ばれてしまった時は、懐に潜り込めるようであれば近距離立ちDがかなりの対空性能を発揮するが、実際にうまくいくことは少ない。ちなみに大道芸になるが、⬇+ACで一部のジャンプ攻撃をかわすこともできる。



「置きフォビア」でカウンター狙いというテもあるが、ちょっと……。

跳び込みに使う技

基本的にはジャンプCだけでOK。前方・下方ともに判定が強く、めくり性能にも長けている。多少技の出が遅く空中戦で負ける可能性はあるものの（それでも並の強攻撃よりは早い）、空中投げを持っていない相手であればさして問題はない。その空中投げ対策にはジャンプBがいい。横に長く、発生も早いからだ。小ジャンプ時は、地上の相手の動きを止める効果も高い（ただし、打点が高いと反撃を受けやすいので注意）。

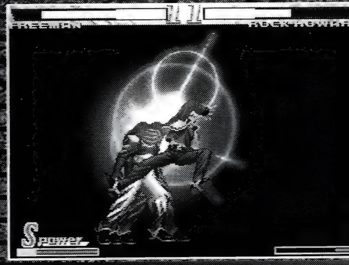


上段避け攻撃に潰されることもほとんどない、優秀な技。

超必殺技について

フルブラストは、超必殺技としては発生が遅い部類に入るうえ、ガードされた時に生じるスキの大きさもハンパではない。一応弱攻撃からでも連続ヒットさせることができるので、メインは連続技用と考えよう。単発で使う場面は、カウンターヒット狙いのバクチぐらいしかない。

クリーピングデスは、相手のクセをある程度把握していないとただのバクチ技でしかない。特に超必殺技版は出始めに無敵がないので、出すタイミングも重要になってくる。



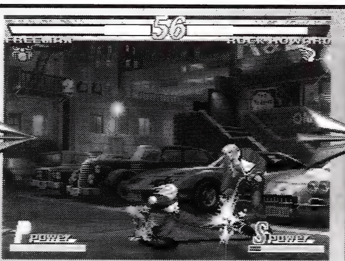
潜在能力版は信頼度が高いが、これで2ゲージはもったいない!?

連続技　意外とつながりづらい!?

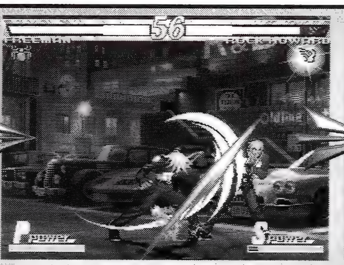
①ジャンプC→しゃがみB→キャンセルV.O.D.（弱→弱→強）



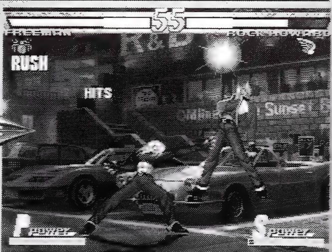
通常ジャンプCで跳び込む時はレバーを真下に入れておき…、



しゃがみBへとつないでいる間に、自分の位置が左か右かを確認しつつ…、



弱V.O.D.へつなぐ。ガードされていたら、1段目でやめて連係へ。



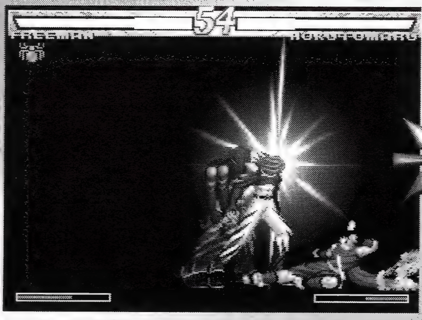
ヒット時は続いて弱→強と入力。ダメージは低めだが、ゲージが溜まる。

②ジャンプC→近距離立ちC→キャンセルV.O.D.（強→強→強）

③近距離立ちC→キャンセルフェイント技→しゃがみC→キャンセル弱ナイトメアorフルブラスト

④しゃがみB×2→キャンセルフルブラスト

⑤（画面端）クリーピングデス（B）→しゃがみD



このぐらいの間合いで、クリーピングデスの超必殺技版が決まったら…、



このような位置関係になるので…、



ダウン攻撃の要領ですかさず追い打ちしよう。

⑥強V.O.D.（3段目・カウンターヒット）→フルブラスト

⑦下段避け攻撃（カウンターヒット）→しゃがみC→キャンセル弱ナイトメアorフルブラスト

フルブラスト重視！

連続技①／ヒット確認せずに出し切っても、ほぼ安全な連続技。下段攻撃が2つ混じっているので、途中から動いた相手にヒットする可能性もある。ただし、ダメージはそれなり。

連続技②／**連続技①**に似ているが、ヒットすることが明白ならダメージの高いこちらを使おう。V.O.D.の3段目は、すぐに動けるようになる（イコール起き攻めができる）強で締めること。

連続技③／相手のスキに決める時はこれ。弱ナイトメアは画面端でないとまずつながらないので注意。ジャンプCでめくったあとも、近距離立ちCをそれよりも発生の早い近距離離立ちDに変えれば狙っていける。一応、モービッドエンジェル（ブレーキング）後もフルブラストであれば入る（モービッドエンジェルが決まるかが問題だが……）。

連続技④／ゲージがある時は積極的に狙いたい連続技。画面端ならフルブラストではなく弱V.O.D.→追加技につなげられるので、ゲージがない時のために覚えておこう。なお、フルブラストはダウン回避不能技なので、ゲージがある時はさらに空ジャンプなどからこれを狙っていける。

連続技⑤／相手を画面端に追い詰めた状態でクリーピングデス（B）を決めると、演出後の間合いが近いため、倒れた直後の相手に追撃可能。潜在能力版では不可能。ダメージ効率を考えると、連打でしゃがみDを決めるのが一番いいようだ。

連続技⑥／ディレイ入力を使って強V.O.D.（3段目）をカウンターヒットさせた場合は、すかさずフルブラストを出せば空中ヒットする。カウンターヒットでない時は、すでに追撃判定がないので決まらない。

連続技⑦／こちらもカウンター絡みの連続技。起き上がりに近づいていき、投げ返しによる通常技の暴発を誘って当てるのが代表的。

接近戦を極めろ！

V.O.D.活用講座

いくら牽制が重要とはいっても、通常技だけではガードに対してダメージをあたえることができない（ガードクラッシュまで相手が防御し続けてくれれば別だが……）。ゲージが溜まっていれば、ダッシュやジャンプからのしゃがみB×2→フルブラストでヒット確認できるが、それ以外の状況では、ある程度「決め打ち」でV.O.D.を出してしまおう。相手の体力をケズるほか、ゲージを溜めてプレッシャーをかける目的もある。

ところで、V.O.D.は追加入力式の必殺技だが、強弱それぞれの段ごとに性質が違う。まずは、実戦で有効なV.O.D.の入力パターンを覚えよう。カッコ内はV.O.D.の強弱と、何段目の入力かを表している。（強2）だったら、2回目の追加入力を強で出す、ということだ。

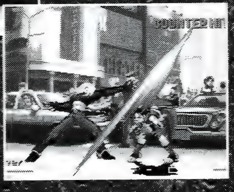
①しゃがみB→（弱1）

空ジャンプ後など、密着からヒットしそうな時はとりあえずここまで出す。ヒット確認できるようであれば2、3段目を入力してみよう。

ガードされた場合でも、弱の1段止めであれば



ガードされたら入力を一拍置き…、



色気を見せた相手をディレイで刈る。フリーマンの常套手段だ。

わずかにこちらが有利なので、②や上段避け攻撃、ディレイ（弱2）に連係していこう（ディレイとは、ワザと連続ガードにならないように遅めに追加入力すること）。

（弱2）をディレイで出してカウンターヒットし、かつ間合いが近ければ、目押しでしゃがみC→フルブラストにつなぐこともできる。

②しゃがみC→（弱1）→（弱2）→（強3）

少し変わったパターンで、やや離れた間合いで使う。ヒット時にすべて最速で入力すると、（弱1）が空振りしつつも（弱2）以降が連続でつながり、ガードされている時でも割り込まれる心配はない（ジャンプもできない）。かつ、2段目が下段なので「事故」を期待でき、すべてガードされても（わずかに不利だが）反撃は受けない。ディレイ（強3）でカウンターを取った時は、遠距離立ちCかフルブラストを決め、さらにラッシュを継続させよう。



このぐらいの距離でしゃがみCがヒットしても…、



最速入力の（弱1）→（弱2）なら連続ヒット。それなりに使える。

③しゃがみC→（強1）→（弱2）

ジャンプCでめくったあとなど、ヒット率は低いが、一応ここまでは決め打ちできる。2段目は弱にすると、スキがない（五分）・下段判定・強よりリーチがある、といいことづくめ。連係に限っては、2段目はつねに弱で入力するクセをつけておこう。

④しゃがみB×2→（強1）→（弱2）→（強3）

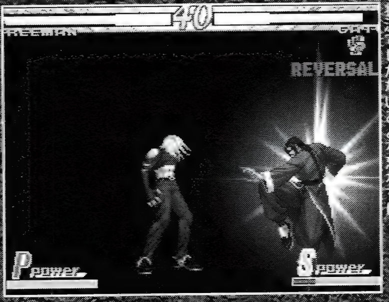
フルブラスト狙いでしゃがみB×2を出し、これがガードされてしまった時は、この連係でさらに選択を迫る。しゃがみB→（強1）は連続技にならないが、ジャンプで逃げることができないため、比較的有効。（弱2）までにヒット確認し、（強3）を出すタイミングを変えていこう。

まとめると、V.O.D.自体の入力順は「（弱1）or（強1）→（弱2）→（強3）」の流れに落ち着き、（強1）以外はどこでやめてもラッシュ続行のチャンスがある、ということになる。

ただ、技のモーション自体が「見られてしまう」ため、リバーサル超必殺技などの正確な反撃動作を取られやすいこともたしか。あまり多用せず、できるだけC攻撃→キャンセルフェイント技を使って、相手にタイミングを悟られないように使っていきたい。



しゃがみB→（弱1）でまずはヒット確認。ガードされたら、判定の強いしゃがみCで反撃を封じつつ、さらにフェイント技を使ったキャンセルをまじえて近づいていこう。



（弱1）後以外は、あくまで「五分」以下の状況でしかないことを忘れずに。

ダッシュ活用講座

通常技とV.O.D.を中心に闘うのがメインとはいえ、それだけでは「場がシビア」になった時にほぼ生き残れない。煮詰まってきたら、フリーマンの武器の1つである素早いダッシュを活用し、牽制からさらに一歩踏み込んで通常投げを狙おう。

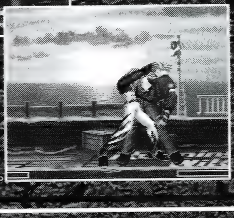
具体的には、➡➡でダッシュしたあと、密着した瞬間を見極めて⬅→➡+C（レバーを➡に入れるのは、ダッシュ停止のわずかなスキの時間調整と、間合いをわずかにでも詰めるためのもので、あくまで筆者のオススメという程度）。操作は忙しいが、しゃがみC→フェイント技→ダッシュ投げ、といった感じでできればベストだ。

技術ではなく戦術的な面から見ると、普段の牽制&ラッシュ時にダッシュ立ちAやダッシュ遠距離立ちCを多用しておくことで、ジャンプの回避を防止し、投げの成功率を高めることになる。また、しゃがみCからのV.O.D.連係をきっちり印象付けておくことも必要だろう。投げを警戒して小技を出したりジャンプするようになったら、（弱1）→（弱2）の連係が生きてくる。

また、ダッシュ下段避け攻撃というのも、投げの裏かつ一発狙いの選択としておもしろい。しゃがみ技連打にカウンターを取ることができれば、大ダメージのチャンスだ。



キャンセルフェイント技からのダッシュを、さらに⬅でキャンセルして…、



一瞬待って投げ。タイミングを体で覚えよう。

必殺技ピンポイント講座

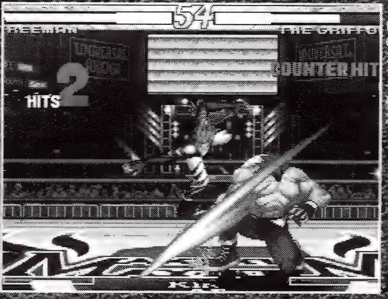
クロウ

基本的には発生が遅く、見てから立ちガードされてしまうことがほとんどなのだが、「モーション的には早く攻撃判定が出ているように見える技」らしく、超必殺技などの気の利いた迎撃を合わせられることは実戦ではほとんどない。また、多段技なので、ジャストディフェンスで迎え討つのも（ムリではないが）素直にはいかないようだ。

それをふまえたうえで、実はこの技、ヒットしてもガードされても、硬直差では自分が有利。ガードされても「読み合いなく攻めていい」といえる。相手がV.O.D.を待ってその後に勝負してくるタイプだったら、どんどんクロウを重ねていこう。

クロウをガードさせたあとは、発生の早いしゃがみCや、カウンター狙いの各種避け攻撃。またはガードキャンセルの保険をかけ、直接弱V.O.D.でもいい。

強弱の違いについてだが、強をガードさせた時のほうがわずかに有利時間が長い。しかし、相手に到達するまでの時間がかなり長くなるし、軌道の関係上相手を跳び越してしまう可能性も大。基本的には弱を中心に使っていこう。



2段技なので、カウンターの恩恵を受けづらいのがやや残念。

モービッドエンジェル

一応投げ判定を持つものの、相手がしゃがんでいたり、画面端にいたりすると掴むことができないため、かなり使いどころの難しいモービッドエンジェル。使わなくても闘えるが（というより、基本的に使うと危険）、せっかくブレーキングにも対応しているので、頑張って決めてみたい。

そこで重要になるのが、有効間合いの把握。弱はほぼ密着、強は1キャラ半ほど離れたあたりから出さないと、相手の裏に回り込めず手前に着地してしまう。目安として、弱はしゃがみBを密着から1発当てたあと、強はしゃがみCを密着からヒットさせたあと、と考えていいだろう。

さて、これを決めるためには、まず「立ちガードを誘う」選択肢を見せておく必要がある。弱なら「しゃがみB→ジャンプC」の連係、強なら「しゃがみC→キャンセル弱クロウ」など。弱は、起き上がりに重ねてみてもおもしろい。投げ返しを失敗してくれたら、背後から掴むことができる。

また、わざと手前に落ちるように遠い間合いで出し、着地直後に投げを狙うという奇襲もある。



端へ追い込んでいる時に弱クロウと混ぜて使い…、



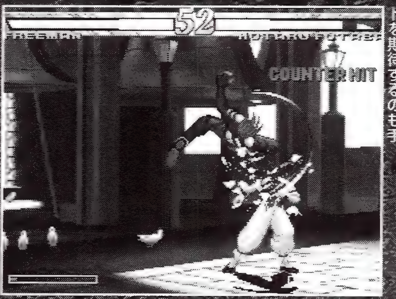
スカし投げ。バレるとほぼ決まらないが……。

下段避け攻撃

必殺技ではないが、かなり使えるのでここで解説しよう。フリーマンの下段避け攻撃は、全体的にモーションがコンパクトで、攻撃発生がそれなりに早く、目立ったスキもない優秀な技だ。

特に真価を発揮してくれるのは、「起き攻め」の時だろう。投げやV.O.D.でダウンを奪う機会の多いフリーマンは、相手の起き上がりへの対処法が勝敗に大きく響いてくる。その際、しゃがみB→弱V.O.D.の決め打ちや、一瞬待って投げという選択は、再度相手をダウンさせることができるため重要。しかし、ほぼ密着から仕掛けることになるため、通常投げで投げ返されやすいのが欠点でもある。そこで、下段避け攻撃をやや遅めに重ねるようにして、投げ失敗の通常技にカウンターを狙うのだ。下段避け攻撃の攻撃発生が早い部類に入る、フリーマンならではの「セオリー」といえる。

注意点したいのは、ノーマルヒットした場合は自分のほうが不利、という点。毎回超必殺技で反撃を受けるということはないと思うが、調子に乗って強引に攻めようとすると、相手の暴れに阻止されてしまう可能性が高い。



カウンターでなかった時は、反撃技のガードを期待するのも手。

GUARD CANCEL ガードキャンセル

フリーマンのガードキャンセルは、はっきりいって「弱V.O.D.」だけでいい。発生が早いうえに攻撃範囲も上下に広く、おまけにコマンド入力も簡単。さらにカウンターヒット時の見返りも大きい（空中カウンターヒットならフルブラスト、地上カウンターヒットならしゃがみC→フルブラストが入る）と、威力的にも期待できる。ただし無敵時間の類はないので、何でもかんでも返せるわけではない。たとえばジャンプ攻撃を狙う時は、最低でも相手に2段以上のジャンプ攻撃があるかどうかぐらいは頭に入れておこう。ちなみに、相手も空中ジャストディフェンスを狙っていた場合、暴発した弱V.O.D.が着地に重なることになるが、わずかにこちらが有利なので、気にせず攻めていけ。

もうひとつ、多少確実性には欠けるものの、オーヴァーキル（T.O.P.アタック）を狙ってみるのもおもしろい。こちらはおもにジャンプ攻撃に対して使い、さらに次の地上技に対してカウンターヒットを狙う形になる。タイミングが取りやすく、T.O.P.状態なので（追撃も含めて）比較的高いダメージを期待できる。



オーヴァーキルが地上でカウンターヒットしたら…



遠距離立ちCで追撃しよう。

おすすめガードキャンセルポイント

ジャンプ攻撃ガード後
弱V.O.D.1段目後
弱V.O.D.2段目後
強V.O.D.3段目後
クロウ後
ダッシュ遠距離立ちC後



弱V.O.D.は、ガードキャンセルになってもならなくても構わない。

※「おすすめガードキャンセルポイント」内の表は、その状況下で比較的ジャストディフェンス（ガードキャンセル）を狙いやすいものをあらわす。



対戦攻略

辛抱強く闘おう

双葉ほたる

HOTARU FUTABA

対空と空中戦が強力なキャラ。丁寧に闘い相手のミスを待ってダメージをあたえていく。攻めすぎず待ちすぎず気長に闘うのがコツだ。

TEXT：珈琲ふりーく

基本戦法

キャラクターを知る

まず覚えたい技は、ジャンプDだ。この技を小ジャンプから出して、どんどん相手にぶつけていく。これだけでも相手にプレッシャーをかけることができるだろう。

次に覚えたいのはしゃがみC→キャンセル強発気掌の連続技。近距離ではより強力な連続技もあるが、間合いにより使い分ける必要があるので、それらは対戦の感覚をつかんでから覚えればいい。

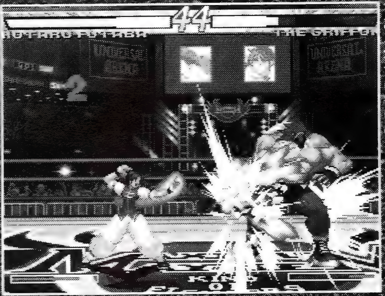
ジャンプDとしゃがみC→強発気掌を覚えたら、次は天翔乱姫だ。天翔乱姫は対空技として滅法強い。ダメージも高いので、相手の跳び込みを見たら使っていこう。地上の相手には、途中で落とす可能性があるので使わないほうがいい。ゲージがない時は、強転身翔で代用しよう。

これらの要素に通常投げをくわえれば、十分闘っていける。中級者相手にいい勝負ができるだろう。負けがこむ場合は、次に挙げる3つの技を使っていないか振り返ってみよう。

1つ目はしゃがみDだ。この技は跳び込まれやすいし、ガード後に反撃を受けるわりにはメリットが少ない。しゃがみC→強発気掌を使おう。

2つ目は強双掌進。しゃがみC→キャンセル強双掌進といったような形で使っていないだろうか。悪い形ではないが、最初は使わないほうがいい。間合いが離れていると連続技にならないし、適当にガードさせるクセをつけてしまうと、超必殺技で反撃してくる相手に苦戦することになる。

3つ目は連撃蹴。この技は、対戦ではおもに空中ジャストディフェンス後や画面端の連続技で使われる、上級者用の技といっていい。対戦でなんとなく出して反撃を受けていては上達しないぞ。



しゃがみC→キャンセル強発気掌が最善手である場合は多いのだ。

牽制に使う技

牽制技としては遠距離立ちBや遠距離立ちA、そしてしゃがみCがおすすめだ。そして発気掌でキャンセルをかけておく。攻撃の糸口を探るための牽制というよりは、ゲージを溜めるための牽制だが、相手のガード耐久値をそれなりに減らしている点も見逃せない。

弱攻撃が届かない間合いでは、遠距離立ちCや遠距離立ちDが役に立つ。ただし、跳び込まれるとひどい目にあうので注意しよう。



忘れがちだが牽制はしっかりと。キャンセル発気掌でゲージも溜めよう。

跳び込みに使う技

何はさておきジャンプDがいい。下方向に強力なので、打点を下げれば上段避け攻撃などにも打ち勝つことができる。空中戦で負ける時は空中投げを兼ねたジャンプCが強力だ。ただし、相手の姿勢が低い場合は当たらない。

跳び込みをジャストディフェンスしてくる相手には、ジャンプA→Bの空中2段を使う。ジャストディフェンス後に相手が強力な必殺技を出してこない限り、打ち勝つことができるぞ。



ジャンプDは見た目の通り、下方向に非常に強い。

対空に使う技

ほたるには強力な対空技がそろっている。まず覚えたいのは天翔乱姫や強転身翔。これらは引きつけて使う。うまくなればジャストディフェンスからも狙ってみるといい。

次はジャンプしてレバーを入れながらCボタンを押す、空中投げを兼ねたジャンプC。

最後は小ジャンプの跳び込みに対する、ジャストディフェンスからの虎尾脚。小ジャンプを使ってくる相手には絶大な威力を発揮する。詳しくは後述のガードキャンセルを参照。



天翔乱姫だけでなく強転身翔も引きつけて使うようにしよう。

超必殺技について

超必殺技は天翔乱姫を対空技として使うケースが多い。できるだけ引きつけて使おう。虎尾脚（ブレーキング）後や、カウンターで浮いた相手への追い打ちとしても役立つ。地上の相手に対しては強制停止能力を生かすように使うが、間合いが遠いとヒットしても落とすことがあるので注意したい。双掌天連華は地上の相手に対する反撃技として有効だ。ガードキャンセルから使ってもいい。潜在能力版は無敵時間が長いので、地上の割り込み技として頼りになるぞ。



引きつけて使えばヒット数も増えることになるぞ。

連続技　連続技の要は弱虎尾脚だ

①しゃがみC→キャンセル弱虎尾脚（ブレーキング）→強発気掌

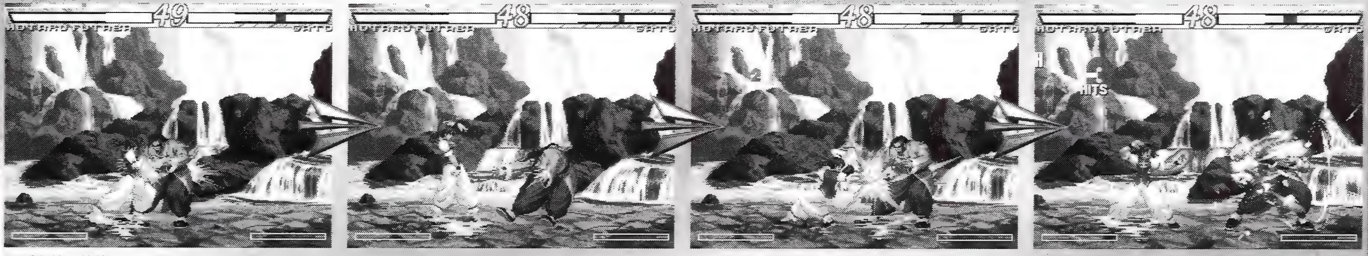


距離が近くてゲージがない時は、この連続技。しゃがみCなどから…、

キャンセルで弱虎尾脚を出し、ブレーキングをする。

そしてすぐに強発気掌。ブレーキング後にすばやく入力しよう。

②近距離立ちC→キャンセルフェイント技→しゃがみC→キャンセル強発気掌



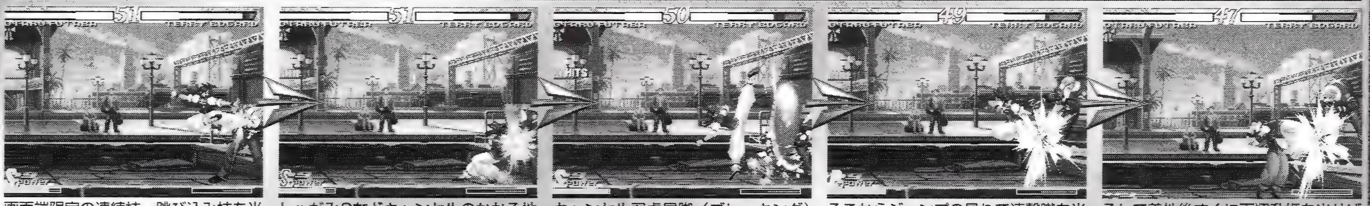
ほぼ密着の状態から近距離立ちCを当てて…、

キャンセルフェイント技。そのあと素早く…、

しゃがみCにつなぐ。あとはいつものように…、

キャンセル強発気掌。画面端なら発気掌の代わりに双掌天連華が入る。

③（画面端）ジャンプA→ジャンプB→しゃがみC→キャンセル弱虎尾脚（ブレーキング）→強連撃蹴→天翔乱姫or強転身翔



画面端限定の連続技。跳び込み技を当てて…、

しゃがみCなどキャンセルのかかる地上技につなぎ…、

キャンセル弱虎尾脚（ブレーキング）で相手を浮かせる。

そこからジャンプの昇りで連撃蹴を当てる。間合いによっては旋回燕でも可。

そして着地後すぐに天翔乱姫を出せば、相手を拾ってくれるぞ。

④ジャンプD→近距離立ちB→キャンセル弱虎尾脚（ブレーキング）→天翔乱姫

⑤（画面端）高蹴打→ジャンプA（→ジャンプB）→弱連撃蹴→天翔乱姫

⑥（画面端）しゃがみB→天翔乱姫or転身翔

画面端で大ダメージを狙え

ほたるの連続技は地味なものが多い。しゃがみC→発気掌or双掌天連華、そして近間であれば連続技①②といった感じだ。

これらに画面端でのしゃがみCor近距離立ちB→弱虎尾脚（ブレーキング）→天翔乱姫と、対空ジャストディフェンスからの虎尾脚（ブレーキング）→天翔乱姫、そしてカウンターヒットで浮いている相手への天翔乱姫、このあたりまで覚えてしまえば、実戦では不自由しないはずだ。

連続技③／連撃蹴のコマンドは、地上で⬇⬋⬅と入力したのち、前方ジャンプしてDボタンを押すとよい。なお、1P側でプレイしている時限定だが、（画面端で密着して）近距離立ちD→キャンセルフェイント技（➡＋AC）→少し前に歩いて近距離立ちD→弱虎尾脚……とつなぐこともできる。

連続技⑤／高蹴打は、この場合着地しない程度に低く当てる。そして昇るようにジャンプAを当てて弱連撃蹴につなぎ、着地後に天翔乱姫で拾う。ジャンプBを挟む連続技は、大型キャラ限定だ。

連続技⑥／キャンセルしなくても『強制停止技』の効果でガードされないが、いわゆる連打キャンセルで純粋な連続技にすることができる。

次のステップ

ほたるの台所事情

ほたるは「跳ばせて落とす」という形で勝つことが多い。ジャンプDでプレッシャーをかけ、相手が跳んできたら天翔乱姫で落とす、というお決まりのパターンだ。大筋はこれでよい。あとはいくつかの連係を覚えて、ジャンプDを落とされないように、そしてチャンスを逃がさないように闘ってみよう。

まずは弱虎尾脚のあとや、高蹴打からの振り向きを利用した、比較的緩やかな連係から見てみることにする。



空中ジャストディフェンスを成功させれば、その後の展開が楽になるのだ。

弱虎尾脚をガードさせたあと

しゃがみCorA→弱虎尾脚（ブレーキング）の形で虎尾脚をガードさせることは多い。このあとは約60分の10秒もほたる側が有利だ。相手と大きく離れてしまうため、ほとんど仕切り直しの状態ではあるが、もったいないので連係っぽく攻め続けていくことを考えよう。

ここからは跳び込むか、ダッシュで近寄るか、もしくは相手の様子を見るか、といった選択肢が考えられる。ただし、連続技になっていない発気掌は、跳ばれるとひどい目に合うぞ。牽制合戦で優位に立っているような局面なら、ダッシュからの遠距離立ちAorBで、横から押すといい。

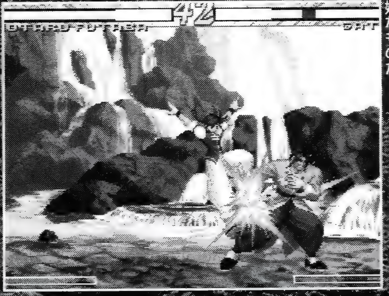
発気掌をガードさせたあとも、虎尾脚ほど動き出せるタイミングは早くはないが、似たような状況だ。ジャンプDの強さを利用しながら、動きが止まらないように闘っていこう。

高蹴打からの形

相手の対空が弱いと感じた時は、高蹴打から崩していく形もありだ。高蹴打からは原則として振り向いてジャンプBorDを当てよう。

相手を画面端に追いつめている場合は、振り向いてからジャンプA→ジャンプB→しゃがみC→発気掌を狙っていくと面白い。相手が画面端に張り付いていても、画面端との間に割り込めるぞ。ただしガードの向きはどちらでもよい。

画面端では、高蹴打から振り向かずにジャンプA→ジャンプBとする形もある。ここからだと近距離立ちB→弱虎尾脚（ブレーキング）→発気掌と連続技を入れたあと、相手の着地に「強制停止技」効果によるガード不能天翔乱姫を重ねる形などが使えるが、くぐられやすいので注意が必要だ。



高蹴打から振り向いてジャンプD。わりと嫌なものだ。

代表的な連係

ジャンプD→斜上腿

ここで、ほたるの代表的な連係をいくつか紹介しておくことにしよう。

まずはジャンプD→斜上腿。深めに跳び込んで相手と接近するよう着地して、コマンド投げで投げてしまうという非常に短絡的な形。斜上腿は発生が遅いので、すぐに入力して構わない。

相手が弱攻撃などで暴れていると投げにくく、ジャンプやバックダッシュをされると投げられない。これに対して相手が跳ぶようならジャンプをじっと見て、天翔乱姫などで落とせばよい。暴れるようならジャストディフェンスを狙ってみよう。

ジャンプCスカし通常投げ

ジャンプCは下方向に弱いが、低空でも空中投げに化けることを考えると、跳び込み技としても使っていくことになる。ただし、相手が低い姿勢をとっているとジャンプ攻撃が当たらないことがある。そういう時は通常投げで投げてしまおう。レバーを前に入れて投げ入力をしたあと、発気掌コマンドを入れておけば、投げにならなくても近距離立ちC→発気掌をガードさせることができる。

通常投げからの攻め

これには様々な形が考えられるが、代表的なものを一つだけ紹介しておくことにしよう。

通常投げ後、通常ジャンプを使って、相手を跳び越すような軌道で跳び込む。そして振り向いてからジャンプA→ジャンプB→しゃがみC→発気掌の連続技を狙う。単純だが、投げとセットで考えれば超必殺技に匹敵するダメージだ。



通常投げで相手を投げたあとなどに、相手を跳び越すように跳び込む。振り向くタイミングは早めで構わない。そしてジャンプA→Bの空中2段を使い、しゃがみC→発気掌へとつなぐ。ジャンプDを使うよりしゃがみCにつなぎやすいぞ。

ただし起き上がりにジャンプAが重なるわけではないので、逃げられる可能性は充分にある。

強双掌進ガード後の攻め

強双掌進をガードさせたあとは、ほたる側が約60分の1秒不利になっている。相手がリバーサルで「強制停止技」を出してきた場合にガードすることはできないが、暗転前にバックダッシュを先行入力すれば逃げられる。

不利とはいっても60分の1秒なので、ここから攻めていくことは充分可能だ。打撃を出すならばしゃがみAがいい。そこから弱虎尾脚→強発気掌の連続技を狙うことができる。しゃがみAでも打ち勝てない場合は、ガードキャンセル双掌天連華を狙ってみよう。直接、強転身翔を出すのは簡単だが、その分ハイリスクで、見返りも少ないぞ。

相手が様子を見ようとしているなら、斜上腿で投げにいく手もある。また、しゃがみC→キャンセル強双掌進を再度ガードさせるのもいいだろう。ただし、割り込まれる可能性があるので、調子に乗りすぎると危険だ。

強双掌進をガードしたあと、ジャンプする相手もいるが、そういった場合は様子を見てから天翔乱姫などで落としていこう。



強双掌進のあとは「強制停止技」を出されるとガードできない。相手をよく見て使おう。

ガードクラッシュとガードキャンセル

ガードクラッシュ

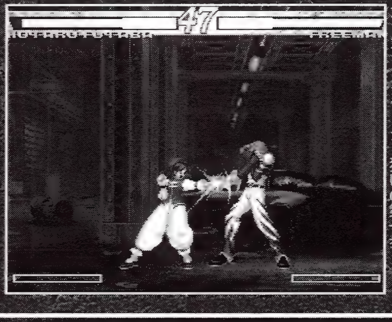
ほたるはガードクラッシュを狙いやすいキャラではないが、試合の流れによっては狙えることもある。そんな時のために、ガード耐久値を大きく減らさせる行動を知っておこう。

ガード耐久値を比較的多く減らすことができ、ガードされても反撃されない必殺技は、発気掌と虎尾脚、そして強双掌進だ。ただし、強双掌進はリバーサルで一部の超必殺技を出されるとガードができないので注意が必要だ。発気掌は密着でガードされたり、ジャストディフェンスでもされない限り、反撃を受けることはない。

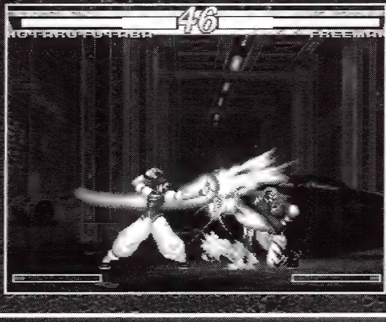
通常技は、強攻撃1発よりは弱攻撃を何度もガードさせるのがいい。ということは、立ちA×2〜3→発気掌という連係は、ガード耐久値に対するダメージが大きいということになる。ジャンプ攻撃も空中コンビネーションを使うといい。

実戦でのガードクラッシュを狙った大まかな流れは、牽制の遠距離立ちBやしゃがみCなどからキャンセルで発気掌や強双掌進をしつこくガードさせて、跳び込みから立ちA×2〜3→発気掌でガードを崩すというものだ。強双掌進などでしっかり画面端に追いつめておくことができれば、画面端限定連続技を狙っていくことができるぞ。

さらに覚えておきたいのが、天翔乱姫のガードクラッシュ値の高さ。赤く点滅している相手に密着から出せば、ほぼ確実にヒットさせることができる。ガード耐久値が残り少なくなった相手をダウンさせた時に、天翔乱姫（一応、双掌天連華でも可）を起きあがりに重ねてみてもおもしろいぞ。



弱攻撃をせっせと相手にガードさせることが、ガードクラッシュ狙いの第一歩。



発気掌のガード耐久値へのダメージはあなどれない。

ガードキャンセル

ほたるはガードキャンセルから比較的大きいダメージをあたえることができる。これは、単体の超必殺技や虎尾脚（ブレーキング）、そして空中の連撃蹴と、ガードキャンセルに向いた技がそろっているためだ。

ガードキャンセルの最大の狙いどころは、相手の小ジャンプによる跳び込みだ。ガードキャンセル虎尾脚（ブレーキング）から天翔乱姫を決めることができる。相手がうかつに小ジャンプで跳び込んできたら、安全に大ダメージが狙えるわけだ。そのためにも、↓↙←コマンドによるジャストディフェンスのタイミングはしっかりつかんでおこう。ゲージがない時は天翔乱姫の代わりに発気掌を使うといい。当たり方によってはT.O.P.アタックを入れることもできる。

通常ジャンプの跳び込みに対しては、ガードキャンセル虎尾脚は着地後にガードされるので、有効ではない。通常ジャンプに対してのジャストディフェンスには天翔乱姫、強転身翔、斜上腿といった技を使うようにしよう。

地上の相手に対するジャストディフェンスからは、双掌天連華や双掌進、虎尾脚、発気掌といった技が考えられる。強双掌進をガードさせたあとは特に狙い目といえる。相手が手を出してくるのを待って、ガードキャンセル双掌天連華を決めよう。

ほたるが空中にいる場合のガードキャンセルは、もちろん連撃蹴だ。ジャンプの昇りではD、下りではB。間合いが近い時はB、遠い時はDと使い分けるのが基本だが、状況に応じての判断もする必要がある。

空中ジャストディフェンス時の特殊な入力

相手のジャンプ攻撃に対して空中ジャストディフェンスを狙う場合には、特殊な複合入力が可能だ。

まず、相手を空中投げする要領でジャンプ。その時、空中投げのCボタンを押す直前に↓↙←と入力。これで最長約60分の8秒の間、攻撃を受ければ空中ジャストディフェンス、Cボタンを押せば空中投げになる瞬間が生まれる。空中ジャストディフェンスの保険つきで接近して空中投げを狙うわけだ。とりあえず、ここまでは実戦的に活用することができる。

空中ジャストディフェンス時にガードキャンセル連撃蹴が出るようにしたければ、Cボタンを押した直後にBorDボタンを押すとよい。↓↙←コマンドが残っているので連撃蹴が出る。

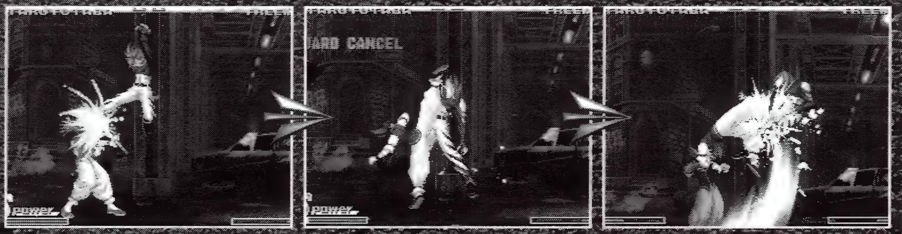
相手が投げ間合い内にいない時にこの入力を使うと、ジャンプCの出始めをキャンセルして連撃蹴が出る。CボタンからBorDに指をずらすようにして、すばやく入力するのがコツ。もちろん、過度の期待は禁物だ。



空中投げは気合いだ。浮いていたら何でも投げてやる！　くらいの感覚で。

おすすめガードキャンセルポイント

跳び込みに対して
強双掌進をガードさせたあと
相手の対空技やジャンプ攻撃を空中で
―
―
―



小ジャンプを多用する相手には小ジャンプが来そうなところでいつも↓↙←を入力しておく。そこに小ジャンプがくれば虎尾脚を出して、浮いた相手に天翔乱姫をお見舞いしよう。



強双掌進後お見合いになったら、弱攻撃で牽制するといい。

※「おすすめガードキャンセルポイント」内の表は、その状況下で比較的ジャストディフェンス（ガードキャンセル）を狙いやすいものを表す。



対戦攻略

研ぎ澄まされた一撃必殺の牙

牙刀 GATO

圧倒的なゲージ溜め能力と、驚異の『強制停止技』である「零牙」を駆使した爆発的攻撃力を持つ、最強の牙のすべてをここに……。

TEXT：MVP

牙刀基本戦法

キャラクターを知る

牙刀は通常技や必殺技のリーチに欠けるが、それを補ってあまりある超必殺技の性能、そして風牙を利用した連係やガードキャンセル能力に秀でているのが特徴である。特に近距離ならば相手のガードをいともたやすく崩すことができ、さらにはガード不能連係なども狙っていけるので、攻め手に困ることはまずない。

以上をふまえれば、あとはいかにして近距離戦を維持するかを考えればいい。そのために使っていくのが、ジャンプ攻撃や風牙→弓牙、無乱蹴り。もちろん、ダッシュからの攻めも混ぜ、弱攻撃→弱震牙などでガードクラッシュを狙うのもいいだろう。ただし、連係の途切れ目は相手のチャンス。怒濤の攻めは自爆を招きやすいので注意したい。

また、超必殺技の性能が素晴らしいので、それを常時使っていけるよう、パワーゲージを溜めていくことが直接勝率に影響してくるということも忘れないように。パワーゲージを溜めるために使うのが風牙→孔牙。この1セットで必殺技2回分のパワーゲージが溜まるので、孔牙を出すタイミングをずらし、相手のジャンプ攻撃以外でダメージをくらうことを未然に防いでいけば、あっというまにパワーゲージのストックができるはずだ。

相手側としてはこれを防ぐためにジャンプ攻撃を仕掛けてくることが多い。それを逆手に取れば、「相手のジャンプをくぐって攻撃」というシナリオができあがる。ジャンプの着地にはスキが存在するので、相手の下をくぐってしゃがみB→零牙の連続技を決めていこう。

一撃必殺の接近戦とパワーゲージの良好な回転効率、これが牙刀の神髄である。



風牙→孔牙の圧倒的パワーゲージ溜め効率は牙刀の特徴といえるだろう。

牽制に使う技

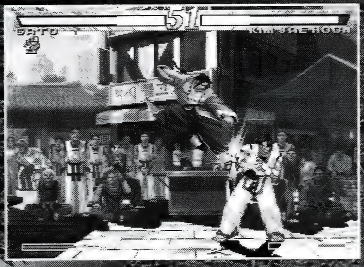
牙刀は技のリーチが短く、相手の行動を牽制するのは難しそうに思える。だが、風牙を使って孔牙でパワーゲージを溜めたり（ダッシュの牽制）、弓牙で攻めにいく（ジャンプを牽制）行動自体が牽制になっているので心配無用。また、小刻みにダッシュをして立ちBを当てにいく行動も牽制になる。小ジャンプの出がかりを潰せるし、前方ジャンプならばBを出さずにそのまま駆け抜けて下をくぐれば対応可能だ。



ダッシュしつつ遠距離立ちBの先端部分を当てていくのが牽制の基本。

跳び込みに使う技

牙刀は空中振り向きやジャンプB→Aのコンビネーションがあるので、ジャンプからの選択肢が非常に豊富。特にBが重要で、前方小ジャンプBなら連続技を狙いにくいかわりに、攻撃判定が強く相手を押さえ込め、前方ジャンプなら早めのB→Aから連続技を狙える。あとは、空対空ならC、リーチならD、スカし投げなら小ジャンプAと、目的に合わせて使い分けよう。ただし空中振り向きからはDだけでいい。



空中戦は牙刀の得意とするところ。ジャンプB→Aを多用しよう。

対空に使う技

技表でも述べたが、雷牙は先読みの対空でしか機能せず、はっきりいってリスクが高すぎる。それに対して龍牙ならば無敵時間があるので、対空技として十分機能する。余裕があればこちらを使っていこう。ガードキャンセル風牙も欠かせない。牙刀はガードキャンセル風牙が強力なので、できればほとんどこれで済ませていきたい。ガードキャンセルが難しいという場合は、垂直小ジャンプCを使っていこう。これは空対空として強いのでオススメだ。



ここぞというときの龍牙は信頼のおける対空兵器。惜しまずに使え。

超必殺技について

牙刀の超必殺技はどれも使い勝手がいいので、パワーゲージの配分に困るところ。結論からいうと、連続技に組み込む零牙9割という案配がいい。威力が高いうえに、零牙（A）を決めたあとなら、風牙→孔牙でパワーゲージを溜められるからだ。対空技として龍牙を使う手もあるが、威力が低いのが気にかかる。機を見て零牙（A）を狙っていくのが、もっとも効率的であろう。時には、上段避け攻撃に天龍烈牙を入れ込んで一発逆転を狙っていきたい。



零牙を決めたら迷わずパワーゲージ溜めをしよう。これが牙刀の強さだ。

連続技　旋牙を利用した空中連続技と零牙がポイント

①ジャンプD→近距離立ちC→零牙

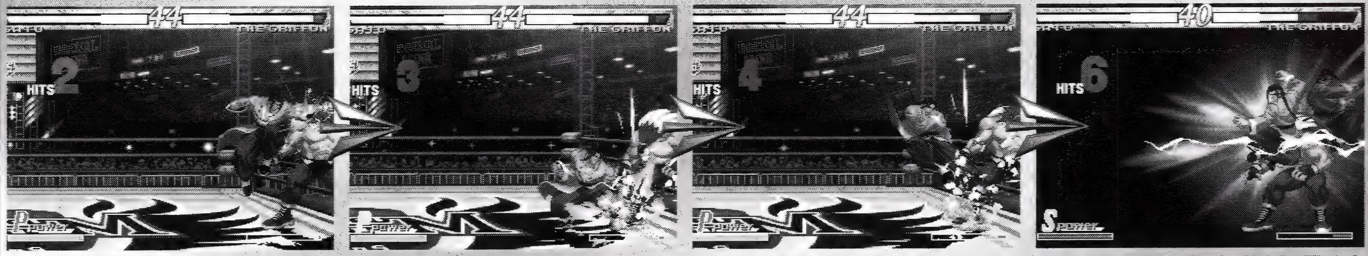
②上段避け攻撃→キャンセル天龍烈牙

③（画面端）近距離立ちA×4→キャンセル弱震牙〜追加技

④滑牙（カウンターヒット）→風牙→旋牙→強雷牙

⑤雷牙（ブレーキング・カウンターヒット）→猛虎硬爬山→零牙

⑥（画面端）ジャンプB〜A→弱風牙→弓牙→零牙



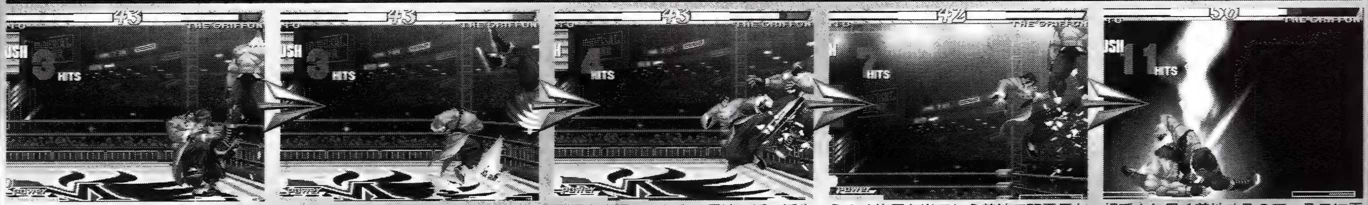
ジャンプ攻撃は特に説明するまでもなく、別にジャンプDからでもまったく問題ない。

着地後は素早く弱風牙を出していけば、これも問題なくつながるだろう。

風牙からの弓牙は、相手の腰より下に当てるように、早めに派生させていこう。

ここのつなぎは弓牙の当て方で決まる。下のほうで当てれば簡単に零牙を決められるぞ。

⑦（画面端）ジャンプD→近距離立ちC→雷牙（ブレーキング）→（弱風牙空振り）→旋牙→弱雷牙→零牙



ジャンプ攻撃から雷牙（ブレーキング）までは何の変哲もない連続技。

雷牙後はかなり早めに弱風牙を出していくこと。ここからが勝負だ。

風牙を空振りしたら、最速に近い派生をさせて旋牙を出していく。

うまく旋牙を当てたら着地で弱雷牙を出す。相手を高く浮かせたら…、

相手より早く着地するので、そこに零牙をギリギリ当てられるぞ。

浮かせたら旋牙の出番

連続技①／一応ジャンプ攻撃から始まっているが、重要なのは近距離立ちCからキャンセルをかけずに零牙につなげているところ。単発のヒット確認から容易につなげていくことができ（ヒット表示がつながらなくても零牙がガードできないので実質連続技と呼んでいいだろう）、非常に実戦的である。また、同様の単発ヒット確認ノーキャンセル零牙ができる通常技は、立ちA、しゃがみB、近距離立ちD、無乱蹴り、砕頭など。

連続技②／避け攻撃はヒット時のみキャンセルがかかるので、天龍烈牙のコマンドを入れておけば、ヒット確認の必要がいらない。普段は強震牙で。

連続技③／画面端でのガードクラッシュ連係で、素直にこの連続技を入れていくのもいいが、近距離立ちA×2でヒット確認をして零牙、という選択肢がオススメ。この場合3発目以降の立ちAは連続にするのが難しいが、ガードを解いた相手にヒットするという状況になることも多い。

連続技④／あまり起こらない状況だが、滑牙がカウンターヒットしたのなら、風牙を当てて旋牙→強雷牙とするのがダメージ効率上望ましい。雷牙で拾うためには、旋牙を早めに出す必要がある。ちなみに滑牙でなくても、カウンターヒット（空中）なら風牙がヒットするので、頻繁にカウンターヒットが発生する弓牙から、毎回この連続技を決められるようになると大きな戦力になるだろう。

連続技⑤／猛虎硬爬山を無理矢理連続技に組み込んだもの。雷牙（ブレーキング）からのつなぎは早めにしないと次の零牙につなげられないぞ。

連続技⑥／画面端で密着ならば、弱風牙→弓牙が連続ヒットさせられる。ここで弓牙の高さをうまく調整すれば、続けてしゃがみBや零牙につないでいくことができる。しゃがみB→零牙は距離的に零牙が届かないので、単発の零牙で締めるのがいいだろう。

連続技⑦／雷牙（ブレーキング）からの連続技でもっとも効率がよいと思われるもの。画面端で雷牙（ブレーキング）を当てたら、弱風牙を最速で出し、すぐさま旋牙に派生させる。こうすることで低空で旋牙を当てることができる。この風牙空振り旋牙は何回か入るが、はっきりいって激ムズなので、ここでは1回に絞っている。続くは弱雷牙（ダメージは低いがヒット数を稼ぐために入れた）。これは高めの位置で当てると、相手よりも先に着地できるのだ。したがって、着地と同時に零牙を出せば、ぴったり相手を拾うことができる。

零牙を極める

通常技からつなぐ

零牙の強力なところは、「強制停止技」ということよりも、通常技からキャンセルをかけずに目押しでつなぐことができるところにある。ノーキャンセルと呼ばれるこのテクニック、下図を見てもらえれば一目瞭然。牙刀の通常技ヒット時の有利フレームと零牙の攻撃発生数値から見ると、実はかなり簡単といえる。

通常技と特殊技の硬直差

※「近」は近距離技、「遠」は遠距離技、「下」はしゃがみ技。ヒット／ガードともに、硬直差の数値は同じ。

	近	遠	下		近	遠	下
A	+6	+1	+6	C	+3	-4	-1
B	+6	-3	+4	D	+5	-1	-10
→+A　+1				→+B　+1〜2			

では実戦活用してみよう。通常技で重要なのは近距離立ちAとしゃがみBと近距離立ちC。

●近距離立ちA：相手を画面端に追いつめて、ガードクラッシュ狙いの立ちA×2からつなぐ。

●近距離立ちC：近距離立ちCはしゃがみジャストディフェンス不能なので、相手のジャンプの着地際や起き攻めで有効だ。

●しゃがみB：当てる機会の多いしゃがみBからは、常時零牙につなげたいところだが、それによって自分の動きが途切れやすい。ダッシュから、ジャンプ後、無乱蹴り後、相手のジャンプをくぐった時など、ある程度自分なりにポイントを絞って狙っていこう。

また、この連続技はダッシュから狙うと雷牙に化けやすい。したがって、しゃがみBはつねにB+Dで出すクセを付けておこう。こうすればしゃがみBを出した時に雷牙の暴発がなくなるので、出すと同時に↓↘→とレバー入力をしておける。もしここでしゃがみBがヒットしていたら、さらに↓↘→を入力してAを押す、という具合だ。

●その他：通常技のノーキャンセル以外でも、狙うポイントは多い。①無乱蹴り、②砕頭、③相手の腰より下で弓牙ヒット、④高めの跳び込みD、⑤崩山砕壁牙、⑥各種カウンターヒットなど。特に①〜④はつねに頭に入れて動いていこう。



しゃがみBから零牙を出す時は、BD同時押しで出していくのがコツ。雷牙に化けないぞ。



ヒットしていたらそのまま零牙へ。これができれば、戦力倍増間違いなし。絶対モノにしよう。

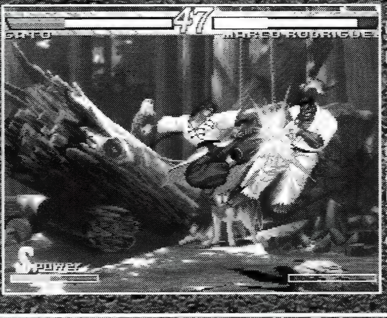
ガード不能連係とは!?

零牙の脅威がここに……

ヒット確認零牙を、さらに上回る脅威がガード不能連係だ。これは相手のジャンプを何らかの技で落とし、その「やられ着地」に零牙をピッタリ合わせるとガード不能になるというもの。着地の瞬間からガードポーズを取る数フレームの間だと、零牙がガードができないのだ。これは単発通常技→零牙でも起こる現象で、ヒット表示がつながっていないのにガードできない場合も、似たような状況になっていると思われる。

この現象は、上段避け攻撃やバックダッシュで回避できるのだが、相手がこの回避法を知っている場合は、上段避け攻撃に対してしゃがみB、バックダッシュに対してダッシュ近距離立ちCをスキに叩き込むことができる。そこからは、いずれも零牙につなげられるので、かなり凶悪といえよう。もちろん相手が回避法を知らなければ、そのまま零牙がバンバン決まるわけだ。

さて、よく発生するガード不能狙いの状況には、相手のジャンプ直後に無乱蹴りが空中ヒットした時、こちらの前方小ジャンプor前ジャンプ攻撃が空中の相手にヒットした時、弓牙空中ヒット時、などがある。特に、相手を画面端に追いつめると空中ヒットが起こりやすいので、意識して確実にダメージを奪っていこう。



「よ〜しっ!!」。このあと相手の着地に零牙を出せば、ガード不能連係になるのだ。

GUARD CANCEL ガードキャンセル

牙刀でガードキャンセルに使う技は、強風牙オンリー。コマンドの関係上↓↙←と入力してからジャストディフェンスをして、それを確認してからDを押すだけでいいからだ。そして、ヒットしていたら早めの旋牙→雷牙or零牙まで入り、ダメージ源としても申し分ない。

コマンドが簡単でダメージも申し分ないとすれば、これをつねに狙っていくのが当然で、もし失敗してもガード、相手の攻撃がこなかった場合はそのまま強風牙→弓牙で攻めにいけばいい。汎用性という点でも、高性能といえる。

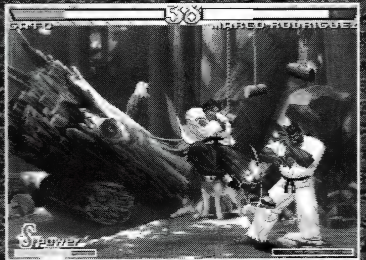
では狙いどころを考えてみよう。受け身のジャストディフェンスとして対空や起き上がりに常時使っていくのはもちろん、覚えておきたいのが攻撃時のジャストディフェンス。ジャストディフェンス失敗はガードになるので怖いのは投げだけ。密着時以外なら連係の合間にレバー入力しておくのは有効な選択になる。たとえば小ジャンプ弱攻撃をガードさせた時、弱震牙や弓牙をやや高めにガードさせた時は微妙に不利なので、レバーを入力して様子見するといい。

また、攻撃を出さずにいきなり狙うのも実戦的。ダッシュで接近して近距離で↓↙←→しゃがみガードをしてみたり（立ち強攻撃がくる可能性は低い）、無乱蹴りを遠目から出して投げ間合い外に着地したあと、若干不安要素はあるものの、空ジャンプ後の着地や、遠距離立ちD空振り時なども有効な仕込みポイントである。

さらにいうなら、弓牙を出した時は毎回零牙の入力をしておき、ヒット→連続技、ガード→ガードキャンセルということもできる。ガードキャンセル零牙ができると相手の行動を大きく制限できるので、弓牙後はつねに狙え!!

おすすめガードキャンセルポイント

弱震牙後
弓牙若干高めガード後
無乱蹴り近距離着地後
小ジャンプ攻撃後
弱風牙追加なしで着地後
ー



弓牙後はガードキャンセル零牙を狙えるポイントだ。出せると心強い。

※「おすすめガードキャンセルポイント」内の表は、その状況下で比較的ジャストディフェンス（ガードキャンセル）を狙いやすいものを表す。

接近戦の組み立て

ゴリ押しを目指す接近戦

牙刀のダッシュはステップ系ではないので横方向からの固め能力にやや欠け、雷牙（ブレーキング）や強攻撃→キャンセルフェイント技を使っても間合いが遠いので、若干接近戦がやりにくい。

したがって、ジャンプや無乱蹴り、風牙という宙に浮く技で近距離を維持することになる。つまり、横方向からの接近は相手のジャンプを牽制している点に注目したい。ある意味強力といえよう。

では、下の表を見つつ全体の解説をしよう。まずは密着時。ここでは、ヒット確認零牙の起点となる技に神経を集中させつつ技を出していこう。

次は近距離。ここは密着時とは若干異なり、いかに連係を維持するか、もしくは相手の動きを読むかが重要で、ヒット確認零牙の要素も入るため、複雑な間合いといえる。相手の心理を読まないと、自爆したり逃げられてしまうので慎重に。

最後は連係の締めにあたる中間距離。相手に合わせて、接近するか牽制するかの割合をかえていこう。できれば接近したいところだが、我慢が必要な場面もあるのを忘れずに。



相手のガードが堅いなら、密着時は早めにダメージを奪う行動をすること。

空中振り向きで……表？

牙刀には空中振り向きがあり、これを使って相手のガードを揺さぶることができる。相手の真上に落ちていくような感じで空中振り向きを使っていけば、単純にガード方向がわかりにくいし、ジャンプDをガードさせた時にめくりガードのモーションを取るが、そのまま表に落ちることもある。

これらは、基本的に表ガードしているだけでいいのだが、見た目でごまかされて地上技をくらうケースが非常に多い。さらに、この時の地上技へのつなぎによっては、牙刀は正面にいるのに牙刀側へレバーを入れないとガードできないという現象がたまに起こる。さらにガードを揺さぶれるぞ。

また、中間距離からダッシュジャンプを狙う時ではなく、なおかつ相手との距離がそれほど近くないのならジャンプB～Aのコンビネーションも使いやすい。間合いを間違えなければ両方ともきちんとヒットし、さらにジャンプBの持つめくり性能と、下方向の強力な判定を生かせるからだ。狙える状況を自分なりに作れば、かなり強力な連係になるだろう。



空中振り向きからのジャンプ攻撃を狙いたい。ガードを揺さぶることができるのだ。

ガードクラッシュを狙う

相手を画面端に追いつめたら、無乱蹴りや小ジャンプBなどを使ってうまく脱出させないようにして、密着からの立ちA×4でガードクラッシュを狙うといい。プレッシャーをあたえて、空中へ逃げたくなる心理を利用すれば、ガードクラッシュを「エサ」に通常技空中ヒットを狙え、本命である着地零牙を決める状況が増えるという流れだ。もちろん、相手のガードが堅ければ、立ちAに砕顎を織り交ぜ、狙ってダメージを取ればいい。

このように立ちAを起点としたガードクラッシュは、実に様々なダメージチャンスを生み出すので重要だ。ガードクラッシュ自体について触れると、これは天龍烈牙を混ぜることで容易に狙っていける。立ちA×4→弱震牙→ジャンプD→立ちA×2→弱震牙→天龍烈牙でガードクラッシュとなるので、実はかなり簡単。天龍烈牙の2発目でガードクラッシュを誘発でき、これを2発止めすれば近距離立ちCが相手の硬直に間に合う。素直に3段目を当ててもいいし、連続技を入れてパワーゲージを溜めるのもいい。



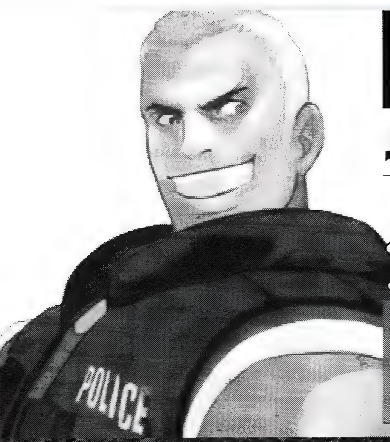
天龍烈牙の2発目でガードクラッシュを誘発し、連続技を叩き込もう。

近距離戦の選択肢

至近距離（ほぼ密着）	コメント
A：近距離立ちA×2 B：風牙or立ちB→風牙	相手のガードクラッシュを狙ったりとりあえず固めたい時に使う技群 A：ヒット＝零牙　ガード＝近距離 B：弓牙or孔牙へ派生
A：近距離立ちC B：しゃがみB or C：砕顎	ガードを崩したり、ジャストディフェンス対策用の近距離基本連係技群 ABC：ヒット＝零牙 ガード＝近距離
A：投げ B：近距離立ちA →雷牙（ブレーキング）	攻めに変化を求める時に A：失敗＝近距離 B：ヒット＝追撃 ガード＝中間距離
垂直or前方小ジャンプor通常ジャンプ（空中CD含む）	

近距離	コメント
立ちA×1～2→零牙	ガードクラッシュを狙う
零牙	カウンターヒットを狙う
しゃがみB 顎砕き	ガードを揺さぶり、零牙へ
立ちC	ジャンプ防止。若干危険
立ちB→風牙（D）	固め連係。とりあえず
ダッシュ、垂直or前の小ジャンプor通常ジャンプ（空中CD含む）	

中間距離	コメント
無乱蹴	接近：攻撃
風牙（D）	接近：攻撃or様子見
ダッシュ	接近：様子見
垂直ジャンプ	牽制：様子見
前方小ジャンプor通常ジャンプ	接近：攻撃or様子見



対戦攻略
攻勢維持の手段に死角なし!!
ケビン・ライアン KEVIN RIAN

全キャラクター中、最高のラッシュ力を誇るケビン。ヘルトラップ（ブレーキング）を使った、怒涛の攻めと連続技で勝利をつかめ！

TEXT：若人

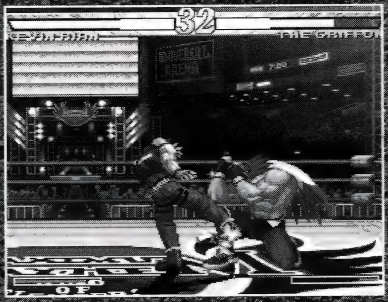
基本戦法

キャラクターを知る

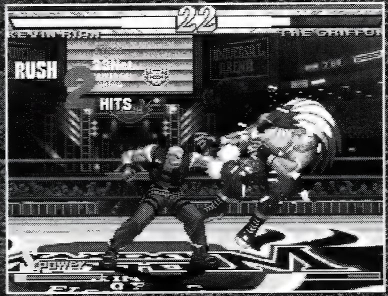
ガードされても有利な状況を維持でき、ヒット時には連続技を決められる下段始動のヘルトラップ（ブレーキング）。それと対をなす中段攻撃の強ヘルロースター。さらに、コマンド投げのヘルアレストなどの必殺技と、高性能な通常技を攻勢の中核とするケビンは、驚異のラッシュ力とガード崩し能力を持つキャラクターだ。

攻めに関する能力が高いだけでなく、防御面もかなり充実している。特筆すべきは抜群の対空性能を誇り、そこから連続技も狙える上段避け攻撃。そして、画面端に追い詰められた状況から脱出するのに役立つ移動技のアヴォイドマイン。さらに『強制停止技』のガトリングフリーザー（D）は、ガードされてもスキがなく、対空、割り込み、返し技、連続技など、あらゆる面で活躍する優れもの。そのガトリングフリーザーは潜在能力のため、ゲージを2本必要とするが、ヘルロースターキャンセルを使ったゲージ溜め能力（後述参照）を持ってすれば、大した問題にはならないだろう。

攻め、防御ともに死角なし。ケビンは間違いなく最強の座を狙えるキャラクターだ！



ラッシュと連続技の要となるヘルトラップ（ブレーキング）はケビンの主力武器。

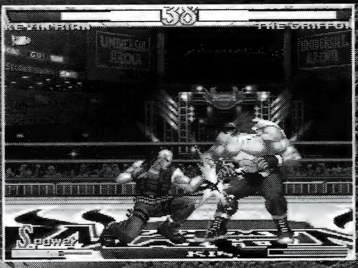


相手のガードを崩すのに適したコマンド投げ、ヘルアレスト。起き攻めで活用したい。

牽制に使う技

立ちAとしゃがみAがケビンの主力牽制技。リーチこそ短いが連打が利き、攻撃判定が強いので、相手の技をつぶしやすい。また、キャンセル可能なので、攻勢維持手段として役立つ。

リーチ面では遠距離立ちBとしゃがみDが優れている。ただし、どちらもスキが大きいので、先端が当たるような間合いで出し、空振りだけは絶対に避けたい。また、しゃがみDに関しては、相手に跳び込まれないよう注意してほしい。

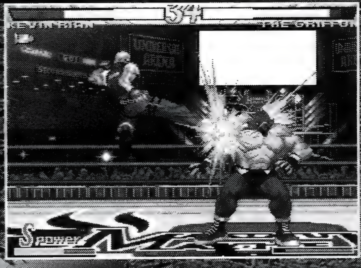


立ちAとしゃがみAはリーチこそ短いが、攻撃判定がかなり強いぞ。

跳び込みに使う技

基本的には下方向へ判定が強く、めくり性能を持ったジャンプCだけでいいが、ジャンプDのリーチの長さは魅力的。近距離からの跳び込みにはジャンプC、中距離からの跳び込みにはジャンプD、といった使い分けをしていこう。

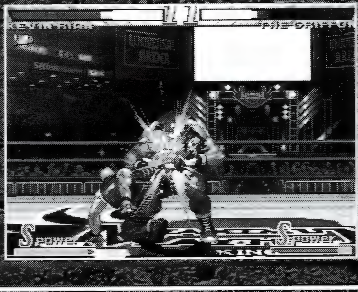
なお、そのジャンプDだが、牽制技としての性能も高い。ジャンプ攻撃を牽制技というのも何だが、相手と少し離れた間合いで垂直、または後方ジャンプから繰り出せばかなり強力だぞ。



リーチに関してはジャンプDが優れている。牽制技としても使おう。

対空に使う技

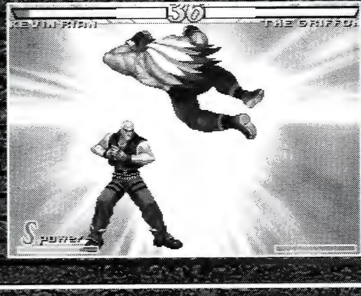
対空技は上段避け攻撃が強い。早出しすれば最悪でも相打ちにはなる。また、相手のジャンプ攻撃を引き付けて出せば無敵時間でかわせるので、着地のスキに当てられる。上段避け攻撃には必ずキャンセル弱ヘルトラップ（ブレーキング）を仕込んでおき、地上ヒット時には連続技を狙おう。ただし、ジェニーやほたるなどが持っている、あからさまに下方向に強いジャンプ攻撃には一方的に負ける可能性があるので過信は禁物だ。



無敵で相手の技をかわし、キャンセルヘルトラップで連続技を狙おう。

超必殺技について

無敵時間を持つラッキーストライク（A）は、相手の跳び込みを引き付けての対空としてや、起き上がり技として役立つ。潜在能力版は特に使う必要はない。一方のガトリングフリーザーは、超必殺技版なら連続技専用の技。潜在能力版は『強制停止技』になるので、連続技だけでなく、防御面でも効果を発揮する。後述するゲージ溜めを使ってゲージをMAXにしておき、ガトリングフリーザー（D）をいつでも使えるようにしておければ理想的だ。



ガトリングフリーザー（D）は、攻守ともに役立つ汎用性の高い技だ。

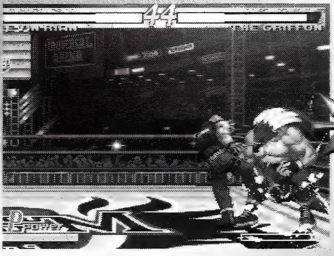
連続技　大ダメージ連続技をものにしろ！

①立ちAorしゃがみA×2→キャンセル弱ヘルトラップ（ブレーキング）→弱ヘルロースター（2段階溜め）

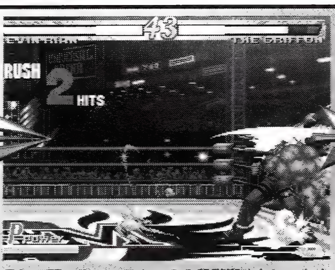
②近距離立ちC→キャンセルフェイント技（→＋AC）→しゃがみC→キャンセル強ヘルトラップ（ブレーキング）→弱ヘルロースター（2段階溜め）

③（画面端）〜ヘルトラップ（ブレーキング）→ガトリングフリーザー（B）→弱ヘルロースター（2段階溜め）

④（画面端）〜ヘルトラップ（ブレーキング）→弱ヘルロースター（2段階溜め）→ガトリングフリーザー（D）→弱ヘルロースター（3段階溜め）



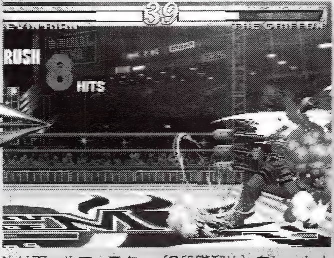
通常技キャンセルからヘルトラップ（ブレーキング）につなぎ、素早く弱ヘルロースターへ。



そして弱ヘルロースターの2段階溜めをヒットさせる。ここまでがケビンの基本連続技だ！



ゲージがMAXなら、さらにガトリングフリーザー（D）で追撃。相手は浮き直すので…、



次は弱ヘルロースター（3段階溜め）をヒットさせ、フィニッシュ！　相手体力の7割ゲットだ。

⑤（画面端）{ジャンプC→近距離立ちC→キャンセルガトリングフリーザー（B）}×2→ジャンプC→近距離立ちC→キャンセルフェイント技（→＋AC）→しゃがみC→キャンセルヘルトラップ（ブレーキング）→弱ヘルロースター（2段階溜め）

⑥（画面端・ジェニー限定）〜ヘルトラップ（ブレーキング）→ガトリングフリーザー（B）→ジャンプC→近距離立ちC→キャンセルガトリングフリーザー（B）→弱ヘルロースター（2段階溜め）



ヘルトラップ（ブレーキング）後、ガトリングフリーザー（B）で追撃。


このあとは相手の落下に合わせてジャンプCを低めにヒットさせ…、


間髪入れずに近距離立ちCにつなげる。さらにキャンセルから…、


再度ガトリングフリーザーで浮かせ直す。もちろんこのあとも追撃可能。



最後は弱ヘルロースター（2段階溜め）でフィニッシュしよう。

ヘルトラップが連続技の要

ケビンにとって攻勢の柱といえるヘルトラップ（ブレーキング）は、連続技の要ともいえる。ここで紹介する連続技のほとんどは、そのヘルトラップ（ブレーキング）を用いたものだ。ほかにも色々なパターンの連続技は存在するが、中でも実戦でバンバン狙っていけるものを選択してみた。

連続技①、②／ケビンの基本となる連続技。ヘルトラップ（ブレーキング）後の弱ヘルロースターは、ほんの一瞬だけ溜めるのがコツだ。なお、強ヘルトラップ（ブレーキング）からの弱ヘルロースター（2段階溜め）は硬直時間の関係上、弱ヘルトラップ（ブレーキング）から決めるものより多少難しくなる。なので、ガトリングフリーザー地上ヒット後や密着時の反撃など、場合によっては近距離立ちCから直接キャンセル弱ヘルトラップ（ブレーキング）につなぐことをオススメする。

連続技③、④／画面端限定連続技。ヘルトラップ（ブレーキング）につないだあと、追い打ちのパターンを変えたものが③、追い打ちをさらに追加したものが④だ。ヘルトラップ（ブレーキング）始動の連続技の中でもっともダメージが高い④は、ゲージがある時には常に狙っていきたい。③はゲージが1本しかなく、しかもこの連続技を決めれば相手をKOできる時にのみ狙っていけばいい。

連続技⑤／画面端限定の跳び込み始動の連続技。T.O.P.状態で決めれば、グリフォンマスクとグラント以外KOできる。画面端に相手を追い詰めてからのラッシュで、ガードクラッシュを誘発させた時などに狙っていきたい。ポイントとなるのは、近距離立ちC後のガトリングフリーザー（B）。近距離立ちCを↓↘→＋Cで出し、続けて↓↘→＋Bと入力すれば比較的簡単につなげられるだろう。

連続技⑥／ジェニーは空中のけぞりのくらい判定が普通のキャラクターとは異なるため、上記のような連続技が可能となる。ジャンプC→近距離立ちCのつなぎをできる限り早くするために、ジャンプCを引き付けて当てるようにタイミングを計ろう。そこからの近距離立ちC→キャンセルガトリングフリーザー（B）のつなぎは、⑤の連続技のところで紹介した入力方法を用いるといいだろう。ちなみに、ジェニー以外のキャラクター相手なら、ヘルトラップ（ブレーキング）→ガトリングフリーザー（B）→近距離立ちA→キャンセルガトリングフリーザー（B）……といった連続技が可能。威力的に大したことはないが、魅せ技の1つとして覚えておいてほしい。

中距離での立ち回り

遠距離立ちAで牽制

接近戦と起き攻めを得意とするケビンは、とにかく相手に近づいてヘルトラップ（ブレーキング）をガードさせるか、ダウンを奪いたいところ。まずはその2つの行動を実行するために、相手のガードを誘う、中距離での牽制を覚えよう。

牽制の要となるのは最初のページでも述べた通り、遠距離立ちAやしゃがみA。リーチ面では遠距離立ちAの方が優れているので、そちらをメインに牽制していこう。相手の踏み込みに合わせて当たると思ったら、迷わずキャンセル弱ヘルトラップ（ブレーキング）まで入力しおく。そうすれば自然にラッシュへと持ち込んでいけるはずだ。また、相手がこちらの牽制に萎縮したら、攻め込んでいくのも常套手段。ダッシュから立ちA→キャンセル弱ヘルトラップ（ブレーキング）、または、跳び込み攻撃で接近を試みるといい。

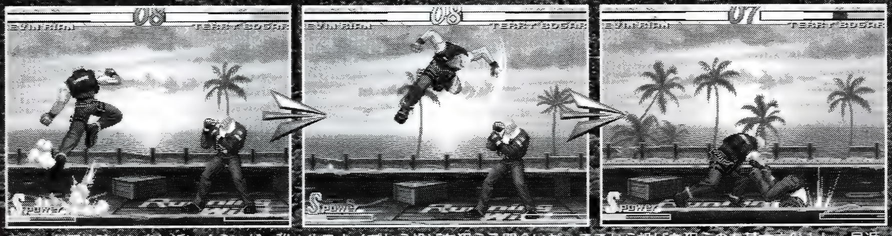
その他の牽制技ではしゃがみDも意外に有効。リーチが長く、ヒット時にはダウンを奪うことができる。ガードされた時のスキこそ大きいが、先端を当てるように出せば、反撃はほぼ受けないだろう。相手に跳び込まれないように注意し、ヒット後は素早く起き攻めへと移行しよう。

奇襲攻撃を仕掛ける

中距離から一気に攻めに転じる手段として、まず第一にジャンプ攻撃が挙げられるが、強ヘルスナイプとアヴォイドマインを使った奇襲攻撃も状況次第では非常に有効な接近手段といえる。

まず、強ヘルスナイプに関してだが、これは弱とは違って着地のスキが非常に小さい。これで相手に接近し、通常投げを狙うといった連係が有効だ。相手の反応次第では、投げ失敗時の立ちCを垂直ジャンプで誘って、跳び込みからの連続技を狙うこともできる（ただし、ジェニー、ジェイフン、ドンファン、グラントの4キャラクターは、近距離立ちCが上方向に強いのでジャンプを落とされる可能性あり）。また、ヘルスナイプ本来の性質ともいえる先読み対空としての保険もかかっているので、相手の跳び込みを落とすことも多いはず。もし、相手のジャンプ攻撃とかち合い、カウンターヒットを取れたなら、再度強ヘルスナイプを出し、逃さずに追撃を決めていきたい。

次に移動技のアヴォイドマイン。これは出始めにある無敵時間を利用して、相手の飛び道具を避けながら近づく使い方が効果的。強ヘルスナイプ同様に投げを狙うのが基本だ。状況に応じて、しゃがみA→キャンセルヘルトラップ（ブレーキング）なども狙っていこう。ちなみに、攻撃的な使い方ではないが、アヴォイドマインは画面端に追い詰められた状況を脱出するのにも役立つ。画面端での攻防が重要な本作では、このポジションチェンジはかなり大きなメリットとなるだろう。



ラウンド開始時より少し近いくらいが、強ヘルスナイプから投げを狙える間合いだ。ここから投げを狙うのを基本方針とし、見返りを期待するのなら、垂直ジャンプで相手の投げ失敗立ちCを誘発し、ジャンプ攻撃から連続技を狙おう。

パワーゲージの溜め方と放出のプロセス

トップクラスのゲージ溜め能力

ヘルロースターキャンセルはゲージ溜めに活躍する行動である。しかし、そのキャンセルに対応したDボタンを押すと、↓↙←入力のコマンドが残っているため、移動技のアヴォイドマインが出てしまう。これを通常の立ち合いで使うとなると、非常にリスクが高い。

そこでキャンセルするときのボタン入力をA＋Dにしてみよう。すると、キャンセル後に立ちA（煙が出ていれば成功！）を出すことができるので、リスクなくゲージを溜めることが可能だ。これを相手との間合いを離した状況で使い、素早く入力してゲージを溜めていこう。

ちなみに、弱と強のヘルロースターでは強の方が若干だがゲージ増加量が多い。なので、コマンドは↓↙←＋C、A＋Dという入力がオススメだ。また、先程のアヴォイドマインが出る通常のヘルロースターキャンセル（↓↙←＋C→D）だが、これは必殺技2回分のゲージ増加量を得られるため、かなりオイシイ。相手との間合いが離れ、ダウン回避不能のコマンド投げヘルアレストを決めたあとは絶好の使いどころとなる。一度ダッシュしてから用いれば、ゲージを溜めつつ、スムースに起き攻めへ移行できるので覚えておこう。

ゲージの使い道はただ1つ

左記のゲージ溜めをもちいることで、大幅にゲージ効率がアップするケビン。それでは、その溜まったゲージを、どこで放出していけばいいのだろうか？　やはりメインとなるのはガトリングフリーザーだろう。特に潜在能力版は「強制停止技」という特性を持っているので、攻守ともに役立つ汎用性の高い技だ。使いどころとなるポイントを、しっかりと覚えておきたい。

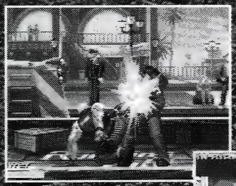
●守りのガトリングフリーザー

ガトリングフリーザー（D）での対空は、基本中の基本。また、相手の技をガードしたあとの反撃手段としてや割り込み、起き上がり時の技としても活躍する。一方、ガトリングフリーザー（B）だが、こちらは対空上段避け攻撃キャンセルで用いるのが非常に有効。相手の着地のスキを狙うこの対空では、ガトリングフリーザーヒット後に、ジャンプC→近距離立ちC→弱ヘルトラップ（ブレーキング）……といった強力な連続技を狙える。また、ゲージMAXなら上段避け攻撃→ガトリングフリーザー（B）を2セット決められ、さらに追い打ちが可能。対空から相手体力の7割近くを奪うことができるので、是非狙ってみてほしい。

●攻めのガトリングフリーザー

攻めに使うのはガトリングフリーザー（D）のみ。発生の早さを利用して、通常の連続技だけに限らず、ノーキャンセルのヒット確認連続技にも使っていきたい。ガトリングフリーザー（D）につなげられる技は、立ちAやしゃがみBなどの弱攻撃全般。特に、しゃがみBからのガトリングフリーザー（D）は後述するラッシュと起き攻めで重宝する。

また、このほかでは、空対空でジャンプ攻撃をヒットさせ、相手より先に着地した時に狙えるガード不能ガトリングフリーザー（D）も狙っていきたい。相手が着地した瞬間に技を出す必要があるため、タイミングは非常に難しいが、後述する着地攻めに移行する時は絶好のチャンス。条件がそろっていたら、迷わず狙っていこう。



高性能な対空技の上段避け攻撃。ゲージがあるなら、ヘルトラップ（ブレーキング）ではなく…、



キャンセルガトリングフリーザー（B）につないで、さらにダメージ効率をアップさせていこう。

近距離戦・ラッシュと起き攻め

ヘルトラップラッシュで攻める

首尾よく相手に接近でき、立ちAキャンセルなどから弱ヘルトラップ（ブレーキング）をガードさせることができたら、ケビンの神髄ともいえるヘルトラップラッシュを仕掛けていける。

基本となる選択肢は、ダッシュで接近し、再度立ちA→弱ヘルトラップ（ブレーキング）で相手を固める。また、ジャンプDなどのジャンプ攻撃で密着状態を維持するかの2つだ。前者の選択肢は最速でつなげていくことで、相手の下手な暴れは潰していくことができ、連続技を狙っていくことが可能。ヒット状況を素早く判断し、ヒットしていたら弱ヘルロースター（2段階溜め）で追い打ちし、ガードされていたら攻勢を維持していこう。後者の選択肢は前者の対となる選択肢だ。前者の選択肢は、上段避け攻撃による割り込みに弱いので、それを潰すための手段と認識しておこう。こちらもヒット後には連続技を狙っていけるので、見返りが非常に大きいぞ。また、もう1つ上段避け攻撃を潰す選択肢として強力なのが、ダッシュからのしゃがみB。こちらはゲージMAXの時のみ使っていき、ヒット確認からのガトリングフリーザー（D）を狙っていくといい。

以上のようなラッシュでプレッシャーをかけ、相手を画面端に追い込むことができたら、さらに強力なラッシュに持ち込むことができる。そのラッシュとは、立ちA→キャンセル弱ヘルトラップ（ブレーキング）～ダッシュ立ちA→キャンセル弱ヘルトラップ（ブレーキング）……、といった連係。要するに前述の固め連係を繰り返すわけだが、これを画面端で素早くおこなうと、強制ガードの連係になる。相手側の選択肢はガードし続けてガードクラッシュさせられるか、立ちに切り換えて下段攻撃のヘルトラップをくらうしかないのだ。

ヘルトラップはガードクラッシュ値が非常に高い。そのため、この連係をガードさせ続けることで、容易にガードクラッシュを誘発できる。相手のガードモーション（クラッシュ寸前の赤ガード）が変化しはじめたら、ダッシュからの立ちA連打などでガードクラッシュを誘発し、ジャンプCからの連続技を狙っていこう。ゲージMAXなら連続技ページで紹介した即死連続技を決められるぞ。



弱ヘルトラップ（ブレーキング）をガードさせて有利な状況を作り出したら、ダッシュで間合いを詰め…



立ちAにつなげる。そして、再度キャンセル弱ヘルトラップ（ブレーキング）で相手を固めていこう。



画面端なら弱ヘルトラップ（ブレーキング）→ダッシュ立ちA→弱ヘルトラップが強制ガードに。



その連係でガードクラッシュを誘発できたら、ジャンプCからの大ダメージ連続技を狙っていきたい。

起き攻めと着地攻め

ケビンの攻撃手段は弱ヘルトラップ（ブレーキング）をもちいたラッシュだけでなく、相手をダウンさせたあとの起き攻めも非常に強力。

おもな選択肢は相手のガードを崩すのに適したコマンド投げのヘルアレストと、それをジャンプで回避しようとする相手に対する打撃技だ。その打撃はジャンプ防止の選択肢なので、基本的にはなんでもOKだが、攻撃判定の関係上、ジャンプのし始めを潰しやすい、立ちA×2からの弱ヘルトラップがオススメ。ヒットしていたら弱ヘルロースター（2段階溜め）を決め、ガードされていたら前述のラッシュへ持ち込んでいこう。

また、相手のジャストディフェンスを想定した、見返りの大きいマニアックな選択肢で攻め立てるのもおもしろい。その1つは近距離立ちC→キャンセルフェイント技→しゃがみC→キャンセル強ヘルトラップ（ブレーキング）。もう1つが、しゃがみB→立ちA→キャンセル弱ヘルトラップ（ブレーキング）だ。後者は、しゃがみBの攻撃判定の持続を相手の起き上がりに重ねて可能になる連続技。ゲージがMAXなら、しゃがみBヒット確認後ガトリングフリーザー（D）を狙っていくのもありだ。この選択肢は立ちAに対して上段避け攻撃を出してくる相手に有効なので、覚えておこう。

なお、これらの選択肢は、空対空などで相手のジャンプを潰した後の着地攻めにも通用する。これに前述した、着地攻め限定のガード不能ガトリングフリーザー（D）を交えれば、さらに強力な着地攻めを展開できるだろう。相手の無敵技による暴れには、十分注意して攻め立てていこう。

GUARD CANCEL

ガードキャンセル

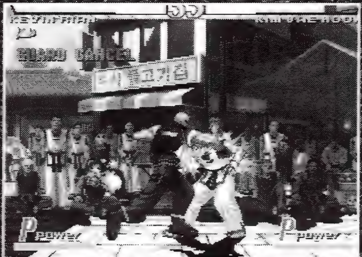
ケビンが持つ必殺技の中でガードキャンセルに最適なのはヘルアレスト。投げ技なので、地上の相手に対して用いる場合は間合いが限定されてしまうが、ほぼ密着状態となる相手の跳び込みに対して狙えば効果的だ。着地のスキに対し、確実に決めることができる。コマンド入力は最初の←でジャストディフェンスし、そのまま↙↓↘→＋AorCという入力がオススメだ。とはいっても、上段避け攻撃やガトリングフリーザー（D）など、頼れる対空技を持つケビンは、無理に狙っていく必要はないだろう。

地上戦では、弱ヘルトラップと弱ヘルロースターを使っていきたい。特に、コマンド入力が↓↙←＋Aとなる後者は、ガードキャンセルに使いやすい。唯一の難点は見返りが小さいことと、ヒット後の状況があまりよろしくないことだろうか。一方の弱ヘルトラップは、ヒット後の見返りが魅力的。コマンド入力は前述のヘルアレストと同じ要領で、←or↙でジャストディフェンスし、そのまま↓↘→＋Bと入力。もちろん、ブレーキングから連続技を狙っていく。

なお、ケビンは特殊な入力方法を用いることで、ガードキャンセルから通常技を出すことが可能。そのやり方とは、ガードキャンセルでヘルロースターを出し、ヘルロースターキャンセルから通常技を出す。つまり、左ページで紹介したゲージ溜めをガードキャンセル時におこなうのだ。A攻撃を出したいときはガードキャンセルヘルロースター後、A＋C。C攻撃を出したい時はC＋D（T.O.P.中はT.O.P.アタックが出るのでB＋C＋D）と入力しよう。あまり実戦的とはいえないが、そこから連続技を狙うことも可能。高みを目指すなら練習してみてほしい。

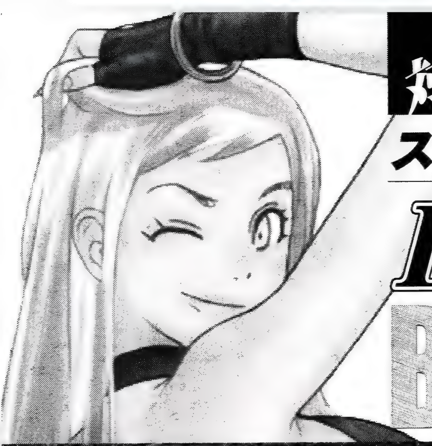
おすすめガードキャンセルポイント

弱ヘルロースター（1段階溜め）後
上段避け攻撃をガードされたあと
下段避け攻撃をガードされたあと
―
―
―



ガードキャンセルヘルロースターから、同時押しを利用して通常技を出せる。

※「おすすめガードキャンセルポイント」内の表は、その状況下で比較的ジャストディフェンス（ガードキャンセル）を狙いやすいものを表す。



対戦攻略

スキを見せずにスキを誘う。それが乙女の闘い方

B.ジェニー
B. JENET

対戦相手にどれだけプレッシャーをあたえることができるか、これがジェニーの目標だ。絶え間なく攻め続けてほしい。

TEXT：ももやん

基本戦法

キャラクターを知る

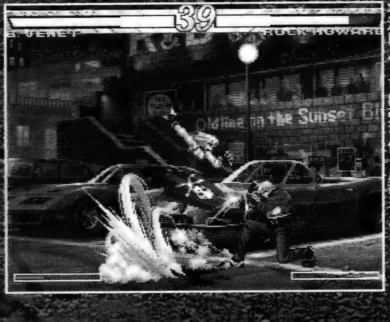
ジェニーの闘い方の基本は、スキの小さい必殺技を組み合わせた連係で押すこと。一方的な攻めを継続させてプレッシャーをかけ、反撃を誘ってダメージを奪う。ジェニーを使ううえで覚えておきたいのは、スキの小さい技とその組み合わせだ。

連係の起点となるのは、しゃがみB。この技をキャンセルして、いくつかの必殺技につなげていく。基本的な連係は、しゃがみB→弱ディ.ハインド。ガードされた場合にはディ.ハインドをブレーキングして、スキを軽減させよう。

しゃがみBがヒットした場合は、状況に応じてディ.ハインドをブレーキングするか、出しきるかを判断するのが理想。超必殺技が使える状態ならブレーキングで浮かせ、オーロラにつなぐ連続技を狙う。使えなければ出しきりで、確実にダメージをあたえる。ただ、安全にいくならば、ディ.ハインドはつねにブレーキングするのが無難。ダメージ効率は落ちるが、リスクは減るぞ。

ディ.ハインド(ブレーキング)をガードさせた場合、連係を継続させる。その後の基本的な選択肢は、しゃがみB、ガフルトマホーク、ジャンプの3種類。しゃがみBからは、もう一度ディ.ハインドを出したり、ほかの技に連係させよう。ガフルトマホークは、相手の反撃に対して有効な選択だ。通常技で反撃をしようとすれば、潰すことができるだろう。ジャンプという選択肢は攻撃だけでなく、技を出さずに着地してからの投げやしゃがみBを交ぜ、ガードを崩すために使っていこう。

まとめると、ジェニーの長所は、止まらない攻めにあるといえる。守りを固めるのではなく、積極的に攻めを続けるように意識しよう。

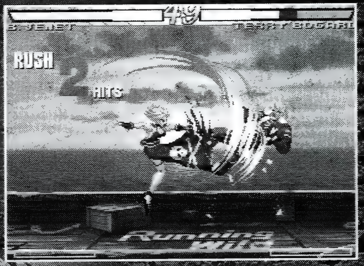


重要な役割を持っている、ディ.ハインド。状況によっては強を使う必要もある。

牽制に使う技

相手のジャンプへの牽制技としては、遠距離立ちAが筆頭に挙がる。リーチが長く、キャンセル可能なので使いやすい。遠距離立ちDも同様にジャンプ防止になるが、ヒット時はキャンセルできず、スキが大きいという短所もある。

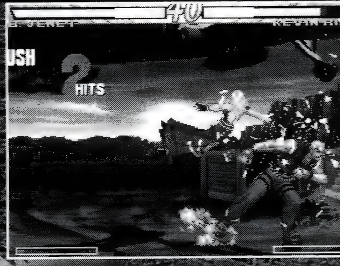
弱ガフルトマホークも牽制技として使える。空中戦に強く、うまくかみ合えば空中の相手をはたき落とすことが可能。空振りすると危険なので、先端がヒットする間合いで使っていこう。



相手のジャンプを封じる強力な武器、ガフルトマホーク。スキも小さい。

跳び込みに使う技

跳び込みの基本はジャンプC。そこそこリーチがあり、2段技なのでガードキャンセルに対しても効果がある。相手のジャンプとかみ合うと空中投げになる可能性もあるので、なかなかオイシイのだ。ジャンプDは下方向に強く、めくり性能も高いので、近距離での跳び込みに適している。ただし空中戦には弱いので、一方的に攻めている時だけ使おう。空中戦で打ち負けることが多いならば、Bを使うのもいいだろう。



基本はジャンプC。2段技なので、ガードキャンセルで迎撃されにくい。

対空に使う技

一番信頼できる対空技は、超必殺技のオーロラ。強制停止技なので、ジャンプに合わせることができれば、まず落とせるだろう。ただし、中途半端に引きつけると相打ちになりやすい。なるべく高い位置で反応したい。上級者相手だと空中ジャストディフェンスの的になりやすいので、なるべく小ジャンプに合わせるようにしたい。

それ以外では上段避け攻撃がなんとか使える程度。早出しも悪くないが、引きつけて着地のスキにヒットさせるほうがいいだろう。



オーロラは信頼できる対空技だ。慎重に狙っていこう。

超必殺技について

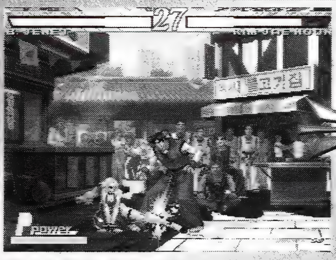
超必殺技ゲージのほとんどは、オーロラにつぎ込んで問題ない。連続技、対空技、反撃技と多目的に使える優秀な技だからである。とっさにジャストディフェンスからのアンニュイ・マドモアゼルが出せるのならば、MAXまで溜めて一撃に賭けるのもいいが、成功率が低いのであればやはりオーロラに頼ろう。地上での強力な連続技用として、メニメニトーピードゥを使う場合もある。上段避け攻撃や、しゃがみCからキャンセルで使っていこう。



成功率が高いのであれば、アンニュイ・マドモアゼルに賭けるのもよし。

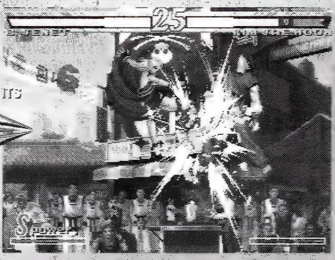
連続技　しゃがみBからはじめよう

①しゃがみB→キャンセル弱ディ.ハインド（ブレーキング）→オーロラ


連続技の要となる、しゃがみB。接近したら、とりあえずこの技で問題ない。


しゃがみBから弱ディ．ハインドにつなげる。ブレーキングの用意をしよう。


離れてヒットした場合、浮かないこともあるので、確認してからオーロラを入力しよう。


最後のオーロラだが、グリフォンマスクとグラントには潜在能力版しか入らないので、注意しよう。

②ジャンプC→しゃがみB→キャンセル弱クレイジーイワン

③ジャンプC→しゃがみC→キャンセルメニメニトーピードゥ

④めくりジャンプD→近距離立ちC→キャンセルフェイント技（⬇＋AC）→上段避け攻撃→メニメニトーピードゥ

⑤（画面端）しゃがみB→近距離立ちC→キャンセル弱クレイジーイワン

⑥（画面端）しゃがみB→近距離立ちC→キャンセルフェイント技（⬇＋AC）→上段避け攻撃→キャンセルメニメニトーピードゥ


画面端1P側限定で、しゃがみB→近距離立ちCが連続技になるのだ。


近距離立ちCをフェイント技でキャンセルする。これが意外と難しい。


フェイント技から上段避け攻撃につなぐ。とにかく忙しいので、指に覚え込ませるしかない。


で、最後はメニメニトーピードゥ。ケビン、グラントには弱クレイジーイワンが入るぞ。

⑦（画面端）ハリア.ビー（3ヒット）→オーロラ

連続技解説

連続技①／ジェニーの基本となる連続技。しゃがみB→弱ディ.ハインドの連係は多用するので、決める機会は多いはず。グリフォンマスクとグラントに対しては、最後のオーロラを潜在能力版にする必要がある。超必殺技版では入らないので、前述のキャラとの対戦では注意が必要だ。

連続技②／ジャンプCからの基本連続技。この距離ではディ.ハインドが連続技にならないので、クレイジーイワンを使う。

連続技③／超必殺技をからめた、ジャンプCからの連続技。注意点は、小ジャンプからは連続にならないことだ。しゃがみCは若干発生が遅いので、ジャンプCを引きつけて当てるようにしよう。

連続技④／ジャンプDはめくり性能が高いので、狙う機会は十分にある。キャンセルフェイント技を使って上段避け攻撃につなげるので、難度の高い連続技といえる。この後はメニメニトーピードゥしか入らないので、ゲージがない時は近距離立ちC→弱クレイジーイワンにしよう。

連続技⑤／画面端限定だが、しゃがみBから近距離立ちCが連続技になる。が、これができるのはジェニーが1P側でプレイしていた場合のみ。2P側で始めた場合、遠距離立ちCが出てしまい、連続にならない（一瞬前進して近距離立ちCを当てることも可能だが、難度は非常に高い）。また、相手がしゃがんでやられた場合にも、この連続技は成立しない。なにかと条件が必要だが、決める機会は多い。画面端でのラッシュに交ぜてみよう。

連続技⑥／連続技④と⑤を組み合わせた応用例。非常に難度の高い連続技だが、覚えると爽快で気持ちいいぞ。ケビン、グラントに対しては、上段避け攻撃から弱クレイジーイワンが入る。

連続技⑦／画面端なら、ハリア.ビーの3ヒット目（打点低め）からオーロラで拾うことが可能。強ディ.ハインド（ブレーキング）→強ハリア.ビー→オーロラとつなぐこともできるが、ハリア.ビーを3ヒットさせるのは難しい（2ヒットならまだ楽）。

ジェニー応用戦法

ディ.ハインドの使い分け

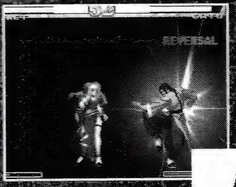
スキのない攻撃を組み合わせた連係で押し込む、というのは基本戦法で述べた通り。これは上級者になっても変わることはない。使う技の選択肢が増えるだけで、基本的な考えは同じである。

基本は、しゃがみB→ディ.ハインド（ブレーキング）の連係。ディ.ハインドの強弱が示されていないが、これは状況によって使い分ける必要があるからだ。

弱ディ.ハインドを使うのは、しゃがみBを確実にヒットさせられる時、相手が『強制停止技』を持っていない時、または使えない時だ。ブレーキングを使えば通常の反撃は受けないが、『強制停止技』の超必殺技で反撃されてしまうからである。

強ディ.ハインド（ブレーキング）はガードされてもスキがないので、ガードキャンセルされない限り反撃は受けない（ジェニーの方が先に動けるため）。通常技からの連続技には組み込めないので、ガードさせることを目的に使っていく。画面端でのラッシュには、欠かせない技である。

相手に反撃の準備が整ったら、強ディ.ハインドだけにしてもいい。弱ディ.ハインドをガードされた場合、確実に痛い反撃を受けるからだ。



弱ディ.ハインドは通常の反撃は受けないが、『強制停止技』系の超必殺技で返されてしまう。



強ディ.ハインドならば、先に動けるので反撃を受ける心配はないぞ。

また、強ディ.ハインドは単発でも使っていける攻撃だ。リーチがあり、しゃがみBなどをかわす能力があるので、中間距離で跳び込むのもダッシュするのも恐い場合は、強ディ.ハインドで強引に近づくのも有効な手段だぞ。相手が強力な牽制技（飛び道具や遠距離立ちCなど）を振り回していないのならば、まずガードさせて攻めるキッカケをつかむことが可能なはずだ。

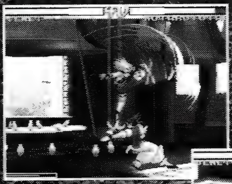


中距離での強ディ.ハインドは、有効な戦法だ。下段攻撃も避けられるぞ。

攻めの継続

ディ.ハインドをガードさせたあと、ジェニー側が技を出し続けることによって、相手の反撃意欲を鈍らせることができる。コレがあるから、弱ディ.ハインドでも攻めを継続できるのだ。

基本的なつなぎは、しゃがみB、ガフルトマホーク、ジャンプ、上段避け攻撃といったところ。これらつなぎの説明は、対戦基礎で述べたので、ここでは説明しない。ただ注意してほしいのは、ガフルトマホーク。この技も『強制停止技』によって反撃を受けてしまうのだ。相手のゲージが溜まったら、この選択肢を排除しよう。



相手の反撃を潰せるガフルトマホークだが、『強制停止技』には注意しよう。



弱攻撃などで反撃してくる相手には、上段避け攻撃も有効な選択肢だ。

画面中央で強ディ.ハインドをガードさせた場合、こちらが有利とはいっても間合いは離れてしまうため、つなぎはジャンプかダッシュのみとなる。画面端ではしゃがみBという選択肢は消える代わりに、少し前進してからのしゃがみCが使えるようになるぞ。画面端での強ディ.ハインド→しゃがみC→強ディ.ハインドを繰り返す連係は、無敵技や上段避け攻撃（無敵時間の短いキャラは除く）以外での反撃を受け付けない強力な連係となる。ただし、これだけでは防御を崩せないので、変化をつけて攻める必要があるぞ。

フェイントを使え！

連係を組み立てる際の主軸となる技は、なにもディ.ハインドだけではない。近距離立ちC、近距離立ちD、しゃがみCを使ってラッシュをかけることも可能だ。

これら強攻撃をガードさせたら、フェイント技でキャンセルしてスキをなくせば、ディ.ハインド後の連係と同じようなことができるのだ。むしろ、ディ.ハインドと比べ確認している時間が短いので、相手にとってこの攻めはきつくなるだろう。それでは、フェイント技を使った連係を、いくつか紹介してみよう。

画面中央で近距離立ちD→フェイント技（➡＋AC）→ジャンプDとつなげると、ジャンプDがめくり攻撃になることもある。これを繰り返すだけでも、強力な連係だ。正面からジャンプ攻撃を当てたあと（少し間合いが離れる）に始めた場合、めくりが狙いにくいので、フェイント後に少し前進してからジャンプすると、よりめくりが狙いやすくなるぞ。

画面端まで追い込んだ場合は、強ディ.ハインド→しゃがみC→フェイント技（➡＋AC）→ジャンプスカし→しゃがみBといった連係も可能になる。フェイント技からはジャンプだけでなく、ダッシュ近距離立ちDや、ダッシュジャストディフェンス（アンニュイ・マドモアゼル狙い）を交ぜても効果的だ。小ジャンプハリア.ビー（3発止め）でプレッシャーをあたえるのもいいだろう。

注意してほしいのは、フェイント技を➡＋ACにすること。動けるようになるまでの時間は⬇＋ACのほうが短いのだが、続けてジャンプした時にスーパージャンプしてしまう可能性があるからだ。これでは攻めを継続できないぞ。⬇＋ACは、連続技にフェイント技を組み込む時に使おう。



画面端まで追い込んだら、強ディ.ハインドからの連係でラッシュをかける。簡単なモノとしては、強ディ.ハインド→しゃがみC→強ディ.ハインド……がある。反撃するスキをあたえない連係だ。ダッシュやジャンプも交ぜて、バリエーションを増やそう。



フェイント技を使った連係は展開が早いので、相手のガードを崩しやすい。近距離立ちCやしゃがみCが当たったら、狙ってみよう。近距離立ちD→キャンセルフェイント技→ジャンプDと続ければ、めくることも可能。いろいろ試してみよう。

攻め続けよう、力尽きるまで……

起き上がりを攻める

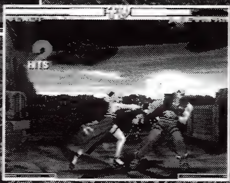
連続技やガードキャンセルクレイジーイワンで相手がダウンしたら、起き上がりを攻めて、さらにプレッシャーをあたえていく。

基本となる攻撃は、しゃがみC。通常技だが持続時間が長いので、起き上がりに重ねやすい。しゃがみCのあとは遠距離立ちAにつないでおけば、連続技になっているのでガードされても割り込まれる心配はない。遠距離立ちAをキャンセルして強ディ.ハインドを出せば、さらに連係が持続するぞ。しゃがみCは、フェイント技でキャンセルしてもいいだろう。スキをなくして、ジャンプやダッシュで攻め続けよう。

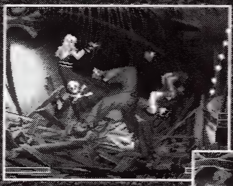
ただし、しゃがみCは重ねやすい分、ガードキャンセルの的にもされやすい。相手がガードキャンセルを使ってくるようならば技を重ねずに、一瞬待ってから投げるのが有効な対抗手段だ。

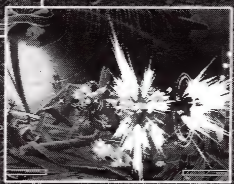
起き上がりに無敵技を出してくる相手に技を重ねるのも危険だ。特にテリー、ジェイフンなどは無敵技をブレーキングできるので、迷わず出してくることが多い。こういう相手には、バックダッシュ→強ハリア.ビーが有効だ。バックダッシュの無敵時間を利用して相手の技をかわし、そのまま反撃に転じる。あまりリスクのない起き攻め戦法といえるだろう。


起きあがりに重ねやすい、しゃがみC。重ねやすい分、ガードキャンセルされやすいので注意が必要だ。



しゃがみCからは、遠距離立ちAが連続技となる。さらにキャンセルを使って、攻め続けよう。


起きあがり必殺技をバックダッシュで回避して…、


ハリア.ビーで反撃しよう。バックダッシュハリア.ビーは、追いつめられた時にも有効な戦法だぞ。

ハリア.ビーの有効活用

一つ前の項で説明した、バックダッシュ→強ハリア.ビーは、なにも起き上がりを攻める時だけに有効な戦法ではない。バックダッシュの無敵を利用しているので、使える局面は多いぞ。

有効と思われる場面は、自分が追い詰められた時全般だ。対空技として機能するし、起き上がり時の相手の攻めを回避しつつ、反撃することができる。注意してほしいのは、ハリア.ビーを出した瞬間から無敵ではなくなること。バックダッシュをキャンセルしているので、本来の無敵時間より短いのだ。よって、引きつけることが重要だ。


バックダッシュの無敵が続くのは、この時点まで。ハリア.ビーを当てたいならば、引きつけて出そう。


ハリア.ビーは、つねに3発止めで使っていこう。そうすれば、ガードされても反撃を受けないぞ。

GUARD CANCEL ガードキャンセル

ジェニーにとって、ガードキャンセルはかなり重要なシステムである。というのも、確実な対空技がないので、相手の跳び込みに対してはガードキャンセルで対処していくのが一番確実だからだ。

そういう事情があるので、おもに相手の跳び込みに対してガードキャンセルを狙っていくことになる。跳び込みに対して有効なガードキャンセル技は、弱クレイジーイワン。仕込みやすく、着地前に当てることも可能だからだ。たとえ着地しても、相手が地上で攻撃を出そうとすれば、カウンターヒットを取れるぞ。

ただし、クレイジーイワンは空中多段系の攻撃には弱く、1発目でガードキャンセルしてしまうと、まず潰されてしまう。空中多段技を持っている相手（特にジェイフン、ドンファン）には、より強い技で対抗するしかない。

難度は上がるが、ガードキャンセルオーロラなら確実に落とすことが可能だ。これなら空中ジャストディフェンスされることもないので、ぜひとも習得してほしい。

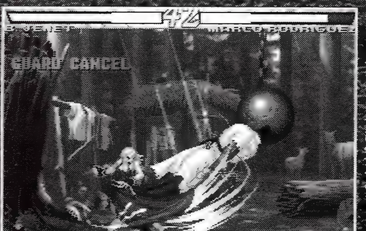
地上戦のガードキャンセルも、基本的には弱クレイジーイワンで問題ない。余裕があれば、弱ディ.ハインドでもいいだろう。防御が一気に連続技チャンスに変わるのだ。確実な反撃技ではないが、ガフルトマホークを出せば、虚をついた攻撃となるだろう。通常技→キャンセル～といった連係に対して有効な選択だ。

ガードキャンセルでぜひとも覚えてほしいのが、なんといってもアンニュイ・マドモアゼルだろう。唯一のガードキャンセル専用技（潜在能力）で、その威力は並みの潜在能力技以上。発生も早いので、近距離でのガードキャンセルとして出せばまず反撃確定のはずだ。仕込みの必要もないので、とっさのジャストディフェンスからも出せるのが強味だ。

ただし、地上戦でアンニュイ・マドモアゼルを使う時は問題ないのだが、相手の跳び込みに対して使うと、カス当たりで終わってしまうこともある。こうなるとダメージ効率も悪いし、ゲージももったいない。確実性を求めたいのならば、地上戦で狙っていこう。

おすすめガードキャンセルポイント

ジャンプ攻撃に対して
起き上がり
ディ.ハインド（ブレーキング）後
キャンセルフェイント技のあと
ダッシュで近づいたあと
ー



対空の基本は、ガードキャンセルクレイジーイワン。ぜひ覚えよう。

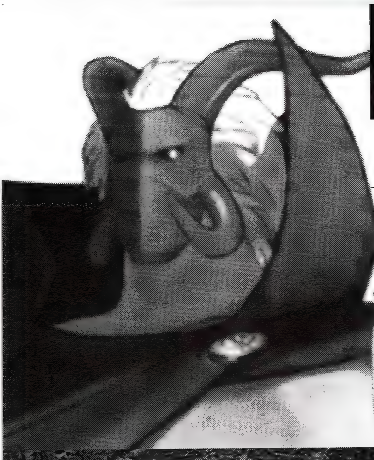


狙った時には確実に出せるようにしたい、アンニュイ・マドモアゼル。



ディ.ハインドブレーキング後は、相手の反撃を誘うチャンスだぞ。

※「おすすめガードキャンセルポイント」内の表は、その状況下で比較的ジャストディフェンス（ガードキャンセル）を狙いやすいものを表す。



対戦攻略

ヒット&アウェイで相手を翻弄せよ!!

グラント GRANT

すべての通常技にキャンセルのかからないグラント。通常技と各必殺技の性能を最大限に引き出し、ヒット&アウェイで闘っていこう。

TEXT：若人

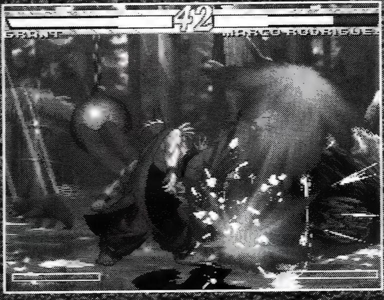
基本戦法

キャラクターを知る

冒頭でも述べた通り、グラントはすべての通常技にキャンセルをかけられないという弱点を持つ。したがって、通常技キャンセル〜といった連係は基本的に存在せず、単発の通常技と各種必殺技を頼りにして闘っていかなければならない。では、どういった技の組み立てで攻めればいいのか？

実際に、自分から攻め込むという意味での攻撃手段は跳び込み攻撃くらいしかない。それ以外では、遠距離立ちAや立ちBなどの通常技による牽制と、スキの小さい強豪弾勁での奇襲がメイン。つまり、中距離で少し待ち気味に構え、相手のミスを誘うという闘い方が基本戦法になるのだ。

やはり待ち気味に闘うとなると、相手の行動に対して適切な対処をできるよう、ディフェンス面を強化しておきたい。頼れる無敵技は超必殺技の2つなので、ゲージまわりには常時気を配っておくように。また、ゲージがない場合はバックダッシュの無敵時間を活用し、壁際に追い込まれてしまった場合は、強凶鳥刃→強滅焼飛刹でポジションチェンジを狙う。ヒット&アウェイのスタイルを心がけ、相手に捕えられないよう闘っていこう。



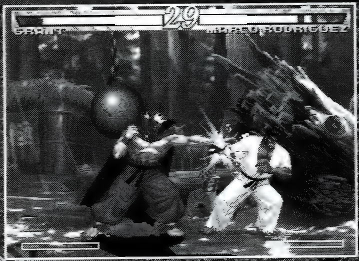
守りに回った時に、ゲージがあるとないでは安心感が違う。魔神破天弾で切り返せ！



バックダッシュは非常に重要な防御手段。つねに間合いを取り、いやらしく闘おう。

牽制に使う技

グラントは体格が大きいため、全体的に通常技のリーチが長い。中でも、技の出が早い遠距離立ちA、立ちB、しゃがみBの3つの技は牽制技として高い効果を発揮する。また、大振りな攻撃ではあるが、遠距離立ちCとしゃがみDのリーチも魅力的だ。必殺技では強黒炎流が牽制技に適している。スキが小さく、上と横方向に攻撃判定が大きいので、中距離からの牽制技兼跳び込み防止技として使っていこう。



ある程度技の出が早く、スキの小さい遠距離立ちAは、主力牽制技となる。

跳び込みに使う技

跳び込みに使う技は、弱攻撃並みに攻撃発生が早く、リーチ、攻撃判定ともに優れているジャンプDのみで問題ない。ただし、ジャンプ攻撃の中に下方向へ強い技がないので、上段避け攻撃を対空で使ってくる相手には悩まされることになる。打点に十分注意を払い、下方向へ鋭い攻撃判定を持つ必殺技の滅焼飛刹をうまく織り交ぜていこう。また、ジャンプD→キャンセル滅焼飛刹の空中2段攻撃も活用していきたい。



ジャンプDは非常に出が早い。早出しすれば、空対空としても使える。

対空に使う技

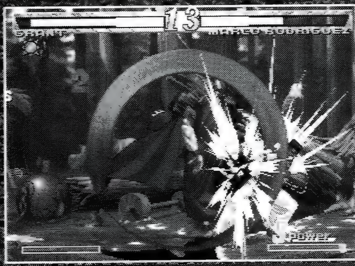
相手の跳び込み攻撃が下方向へ判定の強い技でなければ、上半身が無敵になる上段避け攻撃を、引きつけてからの対空技として使っていける。ただし、グラントのそれはスキが非常に大きいので、後述する空キャンセルからの連続技を完璧にしてから使うようにしたい。先読み対空なら弱凶鳥刃。空対空にはジャンプDが適している。また、信頼性が高いのは超必殺技の魔神破天弾だ。ゲージがない場合は、バックステップという手堅い選択肢も忘れずに。



魔神破天弾はグラントの持つ技の中で、最も信頼できる対空技だ。

超必殺技について

攻撃面では魔神円月輪。防御面では魔神破天弾が役立つ。前者は『強制停止技』なので、しゃがみBなどからのノーキャンセル連続技や、相手の攻撃をガード後の返し技として。後者は無敵時間を利用した、対空、割り込み、起き上がり攻撃として効果を発揮する。なお、ダメージアップ以外での大きな性能変化が見られない潜在能力版を使うとなると、ゲージがあまりにもったいない。攻守ともにゲージが重要なグラントは、超必殺技版のみ使うようにしよう。



魔神円月輪は『強制停止技』の特性を持つ。連続技と返し技に使おう。

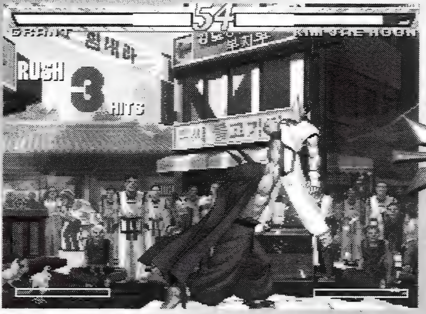
連続技　決めろ！　お腹(なか)お手軽連続技

①ジャンプD→強凶鳥刃→強滅焼飛刹

②凶鳥刃（ブレーキング）→弱豪弾劾or魔神破天弾（A）

③近距離立ちDorしゃがみA×2orしゃがみBorジャンプD→魔神円月輪（B）

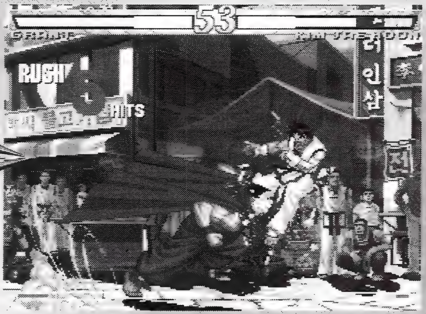
④剛裂衝→魔壁→弱豪弾劾or魔神破天弾



相手のしゃがみガードを崩せる中段攻撃の剛裂衝。この技は相手を高々と浮かすことができ、様々な追撃を決められる。



グラントの空中連続技のカギとなる魔壁は、追撃判定が残るきりもみやられを誘発可能。画面中央ならそれを1発決め…、



弱の豪弾劾でさらに追撃。強剛裂衝から魔壁を決めた場合は相手が逆側に吹き跳ぶので、豪弾劾のコマンドを逆にしよう。

⑤豪弾劾（カウンターヒット）→強凶鳥刃（ブレーキング）→弱豪弾劾

⑥（画面端）凶鳥刃（ブレーキング）→魔壁×3→強凶鳥刃→滅焼飛刹

⑦（画面端）剛裂衝→魔壁×4→強凶鳥刃→滅焼飛刹



画面端で剛裂衝or凶鳥刃（ブレーキング）で浮かせた場合は、②、④よりも強力な追撃が可能。



空中連続技の刻みに最適な魔壁を④の連続技と同じように、素早くヒットさせ…、



剛裂衝からなら4発。凶鳥刃（ブレーキング）からなら3発、魔壁で繰り返し追撃していこう。



強凶鳥刃からの強滅焼飛刹でフィニッシュ。お手軽で大ダメージを奪える連続技の完成だ。

空中連続技が基本

連続技①／小ジャンプから狙う場合は、着地のスキをキャンセルするのがポイント。ジャンプDの時点でヒット確認しておければ理想的だ。

連続技②／凶鳥刃をブレーキングした場合、様々な追い打ちが可能。凶鳥刃～滅焼飛刹につなぐよりも、こちらのほうがダメージは高くなるが、密着時でないと決められないことが難点。

連続技③／これは「強制停止技」である魔神円月輪を使ったノーキャンセル連続技。基本的にほとんどの弱攻撃から決めることができる。ただし、しゃがみBなどの技はリーチが長い分、先端からでは魔神円月輪につなげられないので注意。

連続技④／中段で浮かせ効果を持つ剛裂衝を画面中央で決めた場合、上記の追撃が可能。密着の強剛裂衝から魔壁を決めると相手は反対側に跳んでいくので、次の技のコマンドは逆に入力しよう。

連続技⑤／中距離戦で多用することになる、奇襲技の豪弾劾がカウンターヒットすると相手は浮く。ここにダッシュで近づき、強凶鳥刃（ブレーキング）→弱豪弾劾の空中追い打ちを叩き込もう。ダメージ的には豪弾劾カウンターから強豪弾劾で追い打ちするものと変わらないが、強凶鳥刃の分だけゲージを溜められるというメリットがある。また、強凶鳥刃の時点で画面端に到達していれば、魔壁×4～5（凶鳥刃で追撃した時の高さで変化）→強凶鳥刃→強滅焼飛刹まで決められることも大きなポイントになっている。なお、T.O.P.状態で、強豪弾劾カウンターヒット→強凶鳥刃（ブレーキング）→魔壁×5→魔神破天弾（D）といった連続技を北斗丸、フリーマン、ほたる、ジェニー相手に決めれば、一撃KOの連続技となる。

連続技⑥、⑦／この2つは画面端限定の空中連続技。どちらも追撃内容は同じで、始動が剛裂衝か凶鳥刃かによって、魔壁の回数が変わる。

中距離戦術考察

牽制技を再確認

リーチが長い通常技の数々と、スキの小さい突進攻撃の強豪弾劾。そして、広範囲をカバーできる強黒炎流など、これらの技の存在のおかげでグラントは中距離戦を有利に展開できる。まずは、その得意間合いで闘いの流れをつかんでいこう。

通常技の中で牽制のメインとなるのは、遠距離立ちAと立ちBの2つ。これがギリギリ届くか届かないかの間合いを維持し、適度に振り回して相手の動きを封じていこう。これよりも少し離れた、ラウンド開始時程度の間合いでは、リーチに優れた遠距離立ちCとしゃがみD、そして必殺技の強黒炎流が効果を発揮する。遠距離立ちCとしゃがみDの2つは、この間合いでの牽制効果が高いだけでなく、前の2つの技（遠距離立ちA、立ちB）からつなげることで、遠距離立ちCならジャンプ防止に、しゃがみDなら暴れをつぶす有効な選択肢となる。うまく連係させていこう。

一方の強黒炎流は、飛び道具的な使い方が望ましい。上方向と横方向の両方をカバーするので、牽制＆跳び込み防止の選択肢として役立つぞ。

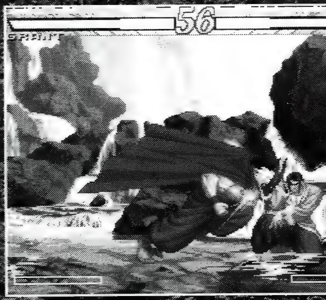
豪弾劾を使った牽制

強豪弾劾はガードされてもスキがなく、攻撃判定の後半部分をガードさせれば有利な状況を作り出せる。また、威力が高いため、ヒット時の見返りも大きい。これを中間距離から不意に出し、牽制するというのも非常に有効だ。

ガードさせたあとが有利といっても、密着状態になっているため、通常投げや発生の早いコマンド投げを出されると連係をつなげていくことは難しい。よって、バックダッシュで間合いを離し、仕切り直しにするというのが無難だ。この時、相手が投げを入力していれば、通常投げなら遠距離立ちC、コマンド投げなら投げ失敗モーションを誘えるので、それにしゃがみDを合わせていこう。

見返りを期待するなら、相手の投げ失敗の行動を垂直ジャンプで誘い、そのスキにジャンプ攻撃からの連続技を叩き込むといった選択肢もアリだ。もし、バックダッシュを読まれて間合いを詰めてこられたら、強凶鳥刃で迎撃していこう。

相手がこの強豪弾劾を警戒し、ジャストディフェンスを狙ってくるようになったら、前述の強黒炎流やしゃがみDなどで攻撃タイミングをズラす。また、跳び込み（後述）やダッシュからの攻撃で攻勢に移っていくといいだろう。ダッシュから出す技は前述の立ちAや立ちB。ダッシュ距離を調整して先端が当たるくらいまで接近し、グラントの得意間合いへと持ち込んでいこう。また、ゲージが溜まっているなら深く踏み込んでからのしゃがみBが有効。ヒット確認から魔神円月輪が狙えるので、見返りが非常に大きい。ガードされていたら立ちAなどにつなげるか、跳び込みで攻勢を維持していく。手堅くいくなら、何もしないか、バックダッシュで様子を見ていくといい。



強豪弾劾は攻撃値が非常に高い。ケズリダメージだけでも十分なくらいだ。

攻めの動きに磨きをかけろ！

跳び込みによる攻勢の維持

グラントの攻撃手段で安定して頼れるものは跳び込み攻撃のみ。それだけに、しっかりと磨きをかけ、より強力な選択肢として機能させていきたい。

跳び込みで使う技は、ジャンプDと滅焼飛刹の2つ。ジャンプDは攻撃発生が早いので、跳び込み攻撃としてだけなく、空対空としても強力だ。通常ジャンプと小ジャンプを使い分け、ヒットしていたら着地のスキをキャンセルして、強凶鳥刃へつないでいこう。一方滅焼飛刹は、斜め下方向への攻撃判定が強い空中必殺技。後方ジャンプから繰り出せば、相手の意表をつくこともできる。ただし、高い打点でガードさせてしまうと反撃を受ける可能性がある。弱と強の降下角度の違いをしっかりと把握し、間合いに応じて使い分けて、先端を当てるように心掛けよう。この時、ヒット状況を素早く確認し、当たり方が浅いと思ったらバックダッシュで仕切り直し。深めにヒットしたら魔神円月輪へつなげられるようにしておこう。

なお、滅焼飛刹は通常ジャンプ攻撃をキャンセルして出すことが可能。これを使えば中段から中段の連係になるので、うまく織り交ぜ相手のガードを崩していきたい。ジャンプDから降下角度の深い弱滅焼飛刹へつなげれば、ちょうどいい具合に当てることができる。この連係からのヒット状況なら、ほぼ確実に魔神円月輪へつなげることができるので、覚えておこう。

上段避け攻撃対策

グラントの跳び込みは下方向へ強い攻撃がないため、上段避け攻撃による対空に滅法弱い。しかし、この跳び込み攻撃に対して、非常に有効な対策があるので、覚えておいてほしい。

まず滅焼飛刹を利用したもの。滅焼飛刹は通常の跳び込みに比べ、技が出るまでに時間がかかる。つまり、攻撃までに若干のタイムラグが生じ、ジャンプDとの攻撃タイミングに差が出る。これを利用して、ジャンプの降り際に出し、通常の跳び込みに対して出してくる上段避け攻撃の上半身無敵が切れたところに叩き込んでいくのだ。ただ、ヒット後の状況はよくないため、魔神円月輪を狙うことはできないし、攻勢を維持することも難しい。とはいうものの、ダメージを稼げるので、選択肢の1つとして使っていこう。

もう1つの対策は通常ジャンプ（技は出さない）で相手の目の前に着地し、相手の上段避け攻撃に対して地上ジャストディフェンスを狙うというもの。もちろんジャンプ中もジャストディフェンスを入力しておこう。ジャストディフェンス成功後は、ガードキャンセルで反撃をしていくことが理想だが、それを毎回決めるのは難しい。一部のキャラ（表参照）に対しては決まらないが、ジャストディフェンスでガード硬直を軽減し、魔神円月輪で返し技を狙っていくというのが実戦的だ。対空上段避け攻撃を多用する、テリー、マルコ、ジェニー、ケビン相手は特に狙い目。見返りが大きいので、確実に決められるようにしておきたい。

上段避け攻撃をジャストディフェンス後返し技を決められないキャラクター

・フリーマン	・ほたる
・ドンファン	・ジェイフン
・北斗丸	・牙刀

※牙刀はバックダッシュでのみ回避される可能性あり



対空上段避け攻撃に対しては通常空ジャンプで接近し、着地後にジャストディフェンス。そこから魔神円月輪による返し技を狙う。ガード硬直が長めなので、かなり遅めの入力でOK。タイミングを覚え、確実に返し技を決められるようにしておこう。

接近戦のポイント

中段と下段の2択

ジャンプDをガードさせて相手に接近することができたら、一気に攻め込んでダメージを奪いにいきたいところ。しかし、グラントはラッシュをかけられるキャラクターではない。また、立ちポーズの関係上、投げ技が使えないので、ガードを崩す手段をほかに考えなければならない。

そこでオススメなのが、弱剛裂衝としゃがみBを使った中段と下段の2択攻撃。前者はガードされると手痛い反撃を受けることになるが、ヒット時には空中連続技を狙えるので見返りが大きい。後者は、ここまでに何度も述べてきた、ヒット確認からの魔神円月輪を狙っていく。

これは跳び込みのあとだけではなく、空対空でジャンプDを当てたあとなどの着地攻めにも活用できる。弱剛裂衝はリーチが短く、しゃがみBからの魔神円月輪は至近距離限定のため、間合いは制限されてしまうが、狙える状況がきたら逃さず攻め立てていこう。また、この選択肢以外にも、相手の着地の瞬間を狙う、ガード不能（P107参照）魔神円月輪を織りまぜていければベストだ。



ジャンプDで相手に接近することができたら、しゃがみガードを崩す中段攻撃の弱剛裂衝を狙おう。



裏の選択肢には下段攻撃のしゃがみB→ヒット確認魔神円月輪。中段と下段の2択で攻め立てるのだ！

画面端は投げを狙え！

グラントは画面中央だと、通常投げがまったくといっていいほど決まらない（特にしゃがみ状態の相手）。だが、画面端の状況なら、キャラクター同士の密着度が高まるためか、普通のキャラクターと同じように通常投げを決めることができる。その投げは相手を画面端に追い詰めた状況で、近距離立ちAなどのスキの小さい牽制技を当ててからダッシュで近づいたあとや、上方向に攻撃判定が向いているジャンプAを空振りさせたあとなどに狙っていきたい。ダッシュ投げの入力方法は→→↗or→→↖（ダッシュキャンセル）から→+C。ダッシュキャンセルのコマンドを→→←で入力してしまうと、剛裂衝が暴発するので注意しよう。

なお、通常投げを決めたあとはダウン回避をされない。相手の起き上がりに対して、前述の剛裂衝としゃがみB→魔神円月輪の2択を仕掛けたり、近距離立ちDからの魔神円月輪などを狙ってみるといい。また、これらの選択肢に対し、相手が起き上がり直後に通常投げで切り返してくるようなら、垂直ジャンプDからの連続技が狙い目だ。



画面中央ではまず決まらない通常投げも、画面端の状況なら普通に使っていくことができる。



ダッシュキャンセルからや、ジャンプAを空振りさせたあとなど、積極的に狙っていこう。

上段避け攻撃を活用する

グラントは通常技にキャンセルをかけることはできないが、そのキャンセルがかからない技でも「空キャンセル」ならOK！　この性質を利用して、上段避け攻撃の2段目に空キャンセルをかければ、連続技や連係を組み立てることが可能だ。

実戦的な空キャンセルからの連係は、強剛裂衝につなげるもの。ガードされたときのリスクは一気に高くなってしまうが、免疫のない相手ならまず決まり、空中連続技への布石として活躍する。接近戦では是非狙っていきたい。連続技狙いの技では空キャンセルからの凶鳥刃がオススメ。有効な使いどころは対空上段避け攻撃を狙う時だ。本来ならスキが大きいため、ヒット、ガード問わず反撃を受けてしまう上段避け攻撃だが、この凶鳥刃（→滅焼飛刹）につなげることによって、2段目を出さずにすむ。フォロー技として役立つぞ。

このほかにも連続技を決めるだけなら、弱豪弾劾、弱黒炎流、魔神破天弾、魔神円月輪などにもつなげられる。ただし、どれもガードされた時のリスクが高いのでオススメできない。



上段避け攻撃の2発目は空キャンセル可能。1発目が出たあと、気持ち遅めに必殺技を入力するのがコツ。



凶鳥刃につなげた低リスクなものを対空に使ったり、強剛裂衝につなげてガード崩しの連係を組み立てよう。

GUARD CANCEL

ガードキャンセル

グラントのガードキャンセルでぜひ狙っていきたいのは、攻撃発生が早く、ヒット時の見返りが大きい凶鳥刃だ。しかし、コマンド入力がやや複雑。オススメなのは→↓↘と先行入力しておき、←or↖でジャストディフェンスしてボタンを押すという方法だが、実戦でこれをとっさに狙っていくには難度が高すぎる。このガードキャンセル凶鳥刃は跳び込みなどに対して無理に狙うのではなく、滅焼飛刹のあとや起き上がりなど、特定の状況で使うようにしよう。

やはりメインとなるのはコマンドが簡単な弱黒炎流と弱豪弾劾の2つ。弱黒炎流はコマンドの性質上、↓↙←と入力しながらジャストディフェンスを狙えるので、立ち合いで相手の牽制技に合わせる時や、ダッシュからいきなりガードキャンセルを狙うときに使いやすい。また、ガードキャンセルで出した黒炎流はダウン回避されないので、起き上がりを攻めやすくなるという利点がある。一方の弱豪弾劾は弱黒炎流より攻撃発生が早く、威力も高い必殺技だ。おもな狙いどころは相手の跳び込みや自分の起き上がりなど。コマンド入力に関しては、↓↙→と先行入力して←or↖でジャストディフェンスを狙うか、ジャストディフェンスしてから一気に入力するかの2つが考えられるが、どちらも慣れてしまえばそう難しくはないので、自分に合った入力方法を選ぼう。

なお、弱豪弾劾をマルコの虎煌拳やテリーのパワーウェイブなど、飛び道具系の技に対してガードキャンセルして出せば、返し技になるケースがある。弱豪弾劾は突進距離が短いため、当然間合いは限定されてしまうが、狙う価値は十分にあるといえるだろう。

おすすめ ガードキャンセルポイント

滅焼飛刹後
—
—
—
—
—



コマンドの性質上、黒炎流が使いやすい。ただし発生は若干遅めた。

※「おすすめガードキャンセルポイント」内の表は、その状況下で比較的ジャストディフェンス（ガードキャンセル）を狙いやすいものを表す。



対戦攻略

すべてを燃やす蒼い炎で豪快に闘え！

カイン.R.ハインライン
KAIN R. HEINLEIN

遠距離で様子を見、高性能のダッシュを生かして接近戦でガードクラッシュを狙う……。状況に応じた「ぶっ放し」が勝負を決める！

TEXT：MVP

基本戦法

キャラクターを知る

カインはシュワルツフレイムで遠距離を制しつつ一気にパワーゲージを溜め、滑るような華麗で素早いダッシュを生かして、近距離戦をソツなくこなす闘い方が持ち味。そして、ダッシュから立ち技→キャンセルフェイント技を駆使し、ダッシュ投げを狙うのが常套手段。短いダッシュからならシュワルツフレイムとシュワルツパンツァーを出せるので、相手に接近しつつ突然必殺技というのも、ジャンプや足払いを出そうとするところにヒットしやすく、後々までプレッシャーになる。

接近戦では、強力な攻撃判定を持つシュワルツランツェをブレーキングしたりしなかったり……。この技を戦闘中に「見せる」ことで、さらに近距離戦において主導権を握れるだろう。特に、相手の押しを一気に切り返す能力……、攻めの意欲を断ち切るシュワルツランツェは、攻守に渡って活躍する必殺技である。

次に重要なのが超必殺技の存在。コマンド入力さえできれば、たとえ相打ちでも発動するカインのそれは、はっきりいって「出し得」。近距離戦で不意に使用してガードクラッシュを狙ったり、自分の起き上がりに出せれば、これほど心強い存在はないといえよう。シュワルツランツェも併せて使っていけば、たとえガードやジャストディフェンスをされてもカインが先に動けるので、その瞬間の安全を確保することができ、相手から起き攻めという選択を完全に奪うことができるはずだ。

そしてシュワルツランツェ（ブレーキング）の高いパワーゲージ溜め効率……。このように、超必殺技が攻撃と防御で柔軟に役立つということが、カインの強さを支えているといえるだろう。



シュワルツランツェ（ブレーキング）のおかげで超必殺技撃ちまくりのカイン！

牽制に使う技

中遠距離で筆頭に挙がる牽制技といえばシュワルツフレイム。弱と強を使い分ければそれだけで近付きにくく、うまく跳び込んだとしても連続技につなげられないので、相手にとっては非常に嫌な技だ。立ちBはリーチがそこそこあり、相手の小ジャンプ攻撃をつぶしやすい。

横方向にリーチの長い垂直小ジャンプBや、シュワルツランツェをブレーキングしたり出し切ることも、広範囲をカバーする牽制として有効。

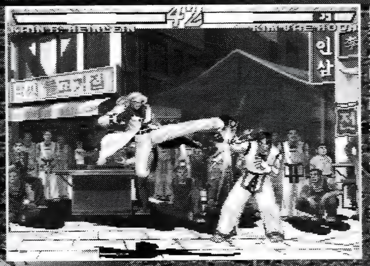


シュワルツシリーズにより中～遠距離におけるカインの空間制圧能力は高い。

跳び込みに使う技

カインの跳び込み攻撃のうち、重要なのは2つ。主力となるのはジャンプDで、下方向に判定が強く、小ジャンプから出すと相手は非常に返しにくいのが特徴。また、通常ジャンプからのめくりも強力で、性能的に申し分ない。

次に使っていきたいのがジャンプB。この技は横方向のリーチが非常に長いため、空対空に使っていく。持続時間が長いので、遠目から牽制しつつ跳び込む場合にも使うことができる。



横方向に長いジャンプBは、避け攻撃に気を付ければかなり使える技だ。

対空に使う技

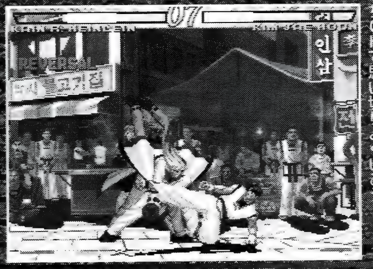
タメができていれば、出始めに無敵時間のあるシュワルツランツェが相打ちでもOKの対空技として信頼できる。ブレーキングすれば、ジャストディフェンスされても問題ないのが強み。コレにくわえて上段避け攻撃も強力。若干攻撃発生が遅いものの、ジャンプ攻撃に潰されにくいし、コンビネーションでCにつなげれば地上ヒット時に大ダメージを狙える。あとは試合の流れで、相手のジャンプをダッシュでくぐるという行動も、有効な対空といえるだろう。



シュワルツランツェのタメがないときは上段避け攻撃を使おう。

超必殺技について

ヒムリッシュ・ゼーレは画面端での攻めに効果を発揮し、投げからの高威力連続技に組み込める。ヒムリッシュ・ゼーレからは2択を仕掛けて連続技につなぎたいが、実戦だとかなり難しいのが欠点。これに対してヒムリッシュ・アーテムは上空から落下してくるので、相手のジャンプにも対応できるうえ、ガードクラッシュ値が高い。状況を選ばずに使っていける技だ。したがって、基本的にはヒムリッシュ・アーテムを使っていくといいだろう。



起き上がり時の「ぶっ放し」は、相討ちOKで思い切りよくいこう。

連続技 小技から大技まで使いこなせ！

①立ちA→立ちB→キャンセル弱シュワルツパンツァー

②上段避け攻撃～立ちC→キャンセル強シュワルツランツェ

③近距離立ちC→キャンセルフェイント技→立ちB→キャンセル弱シュワルツパンツァー

④シュワルツランツェ（ブレーキング）→ヒムリッシュ・ゼーレ（B）→弱シュワルツパンツァー

⑤（画面端）投げ→ヒムリッシュ・ゼーレ（D）→シュワルツランツェ


画面端に向かって相手を投げたら簡単超絶連続技のはじまりだ。硬直をよく見て入力しよう。

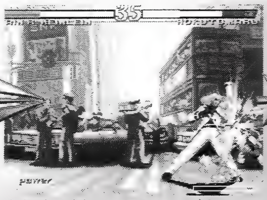

まずはヒムリッシュ・ゼーレ（D）。全段ヒットするので、その間に下方向でタメを作ろう。

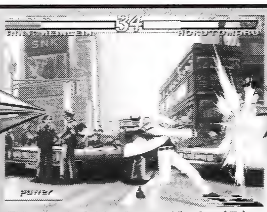

硬直が途切れたところで、落ちてくる相手を若干引きつけてから…、

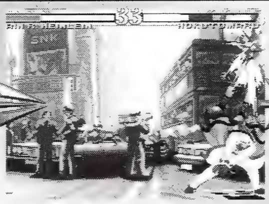

シュワルツランツェ（D）を当てよう。引きつけないと、カス当たりになってしまうぞ。

⑥（画面端）上段避け攻撃～立ちC→ヒムリッシュ・ゼーレ（B）→ヒムリッシュ・アーテム（A）→シュワルツランツェ


上段避け攻撃はジャンプ攻撃からつなげていきたいが、引きつけないとダメ。


上段避け攻撃からは、コンビネーションのCを当てて相手を浮かしていこう。


そして、ヒムリッシュ・ゼーレ（B）。ガリガリ当たるぞ。


次は上からヒムリッシュ・アーテム（A）を落とす。すぐタメはじめよう。


最後はシュワルツランツェ。横から上から下から……気持ちいいね!!

狙う状況に乏しい……

連続技①／安定連続技。立ちAを出した瞬間からタメはじめると、シュワルツパンツァーのタメが十分間に合う。もちろんジャンプ攻撃からつないでいくのも簡単だし、ダッシュして不意に狙う時にもお手軽な連続技だ。立ちA×2のあと立ちBにつないでからシュワルツパンツァーという連続技もできるが、こちらは距離がシビアなのであまりおすすめできない。また、この連続技は相手にヒットしていなければ、フェイント技でキャンセルすることで連係に切り替えられることが特徴だ。
連続技②／上段避け攻撃からのコンビネーションを使った連続技。このCはキャンセル可能で、ヒットした場合に相手を浮かせる効果があり、重宝する。ここでは、入力の難しいシュワルツランツェを連続技に組み込んでいるが、基本的には弱シュワルツフレイムやヒムリッシュ・ゼーレ（B）で追撃していくといい。
連続技③／フェイント技を使って相手にラッシュをかけた場合に、ヒットしていたら弱シュワルツパンツァーにつなげてしまおうというもの。ちなみに、フェイント技でキャンセルしてから上段避け攻撃につなぐこともできる。この場合、画面中央だと上段避け攻撃→立ちCまでつながらないので、上段避け攻撃にキャンセルをかけて必殺技へつなぐこと。もちろん画面端なら上段避け攻撃→立ちCとつながるので、強力な連続技を狙いたい。
連続技④／画面中央での連続技。ヒムリッシュ・ゼーレはBでないとつながらず、かつ2回目のヒムリッシュ・ゼーレがつながらないので、実質的に画面中央でのパワーゲージを使った連続技の中ではかなり高威力のものに属するだろう。追撃は弱シュワルツフレイムか弱シュワルツパンツァーがおすすめだ。弱シュワルツパンツァーの場合は少し前に歩き、コマンドの受け付け時間ぎりぎりで出していく必要があるため、若干難度が高い。
連続技⑤／カインの投げは相手を上方に蹴り上げる形になっていて、その相手にはくらい判定が残っている。したがって、画面端で投げた時は発生の早いシュワルツランツェやヒムリッシュ・ゼーレ（D）で拾うことができるのだ。特にヒムリッシュ・ゼーレ（D）は全段ヒットするうえに、さらにそこから弱シュワルツパンツァーやシュワルツランツェで追撃をすれば、相手の体力を半分奪うことができる。ダッシュ投げのやりやすいカインにとって、切り札的な連続技といえよう。
連続技⑥／画面端で上段避け攻撃からのコンビネーションで相手を浮かしたら、キャンセルでヒムリッシュ・ゼーレ（B）を出して相手を拾おう。すぐに上空からヒムリッシュ・アーテム（A）を落とし、硬直が途切れたところでシュワルツランツェを当てて終了。パワーゲージを総動員するだけあり、かなりの体力を奪うことができるぞ。
　ちなみに、ヒムリッシュ・アーテム→ヒムリッシュ・ゼーレの順で拾うこともできる。ダメージ的には大差ないので好きなほうで追撃していこう。

ダッシュを駆使した遠距離戦

最大の目的はパワーゲージ溜め

シュワルツフレイムのおかげで遠距離での闘いが得意なカイン。遠距離だとジャンプで跳び込まれる場合が多いため、メインで使うのは強シュワルツフレイム。この技は、ジャストディフェンスされたとしても気にせずに撃っていき、相手のジャンプによる接近を牽制することを目的として多用する。相手はジャストディフェンスしても体力が少々回復するだけで、接近できないはずだ。

たとえシュワルツフレイムを跳び越えてカインを攻撃できたとしても、空中判定なので連続技を決められない、というなんだか「もどかしい気分」に陥るだろう。

そして、これがカインの遠距離戦で有効に働き、スキの小さいシュワルツランツェ（ブレーキングor弱で出しきる）と併用すれば、容易にパワーゲージを溜めることが可能となる。シュワルツランツェは、弱なら相手にガードされても着地時に相手との距離が離れるため、まず反撃されない。

さらに遠距離戦をスムースにおこなうため、ダッシュを使うのも効果的。ダッシュを多めにするとシュワルツフレイムによる牽制が弱くなるので、適度に組み込んでいこう。たとえば、相手のジャンプに合わせて間合い外からダッシュやジャンプで攻撃を狙ったり、単純に相手の接近をバックダッシュで逃げつつシュワルツフレイムで牽制を続けてもいい。ただし、少しずつ画面端に追い込まれるので、何らかの反撃を用意しておこう。



シュワルツフレイム（C）をジャストディフェンスされても、気にしないこと。

めくり大全

相手をめくるそのパターン

ジャンプDは相手をめくることができるので、うまく使えばガードを揺さぶることができる。そこで、実用的な2つのパターンを見ていこう。

①ダウン回避不能技から……（投げ、超必殺技後）

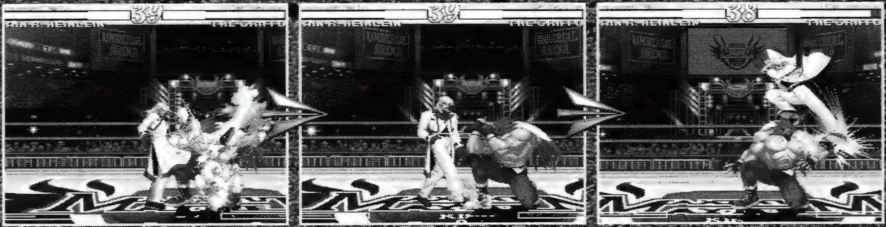
この場合は相手との間合いを合わせ、前方ジャンプから狙っていく。狙い目は「投げ後」。投げを決めたら1回ダッシュして若干後ろに後退し、相手の起き上がりに合わせてタイミング良く跳び込んでいけばいい。めくりを決めたあとは、シュワルツランツェにつなげるようにしたい。

超必殺技の場合は、毎回間合いが違うので、ダッシュからうまく間合いを合わせないとダメ。

②連係から狙う……（必殺技ブレーキング後）

これは、2つのパターンを作ってみた。まず1つ目は強シュワルツパンツァー（ブレーキング）の先端を相手にガードさせて、前方ジャンプ。こちらは相手がガード後に、地上の通常技でもがくと成立する。その理由は地上で技を出しているため、立ちガードによる後退がないこと。技を出さずに立ちガードで下がられると、めくりは狙えない。ただ、強シュワルツパンツァーは相手を引き寄せる効果があるため、相手を画面端に追いつめた状況でも狙うことができる。ぜひ使ってみてほしい。

2つ目はシュワルツランツェ（ブレーキング）。この技を相手にガードさせたあと、少し前に歩いて（2〜3歩）から前方ジャンプをすると、めくりが狙える。この場合は自分が歩く距離によって、めくりかそうでないかを選択できるので、非常に有効だ。前述のものとは違って、相手が立ちガードで下がってもめくりを狙えるため、かなり実用的といえる。絶対に覚えてもらいたい。



投げのあとや必殺技のあとにめくりを狙うと効果的だ。シュワルツランツェ（ブレーキング）をガードさせた時も、こちらが有利なので、歩いてからジャンプすればめくりを狙えるのだ。めくりからはシュワルツランツェが安定……ループか？

GUARD CANCEL ガードキャンセル

カインの必殺技はタメが必要なものが多いので、普通にレバーを後ろに入れてジャストディフェンスをするとタメを解除してしまい、ガードキャンセルができなくなる。したがって、必殺技でガードキャンセルを狙う場合はシュワルツランツェを使うといいだろう。シュワルツランツェは↓タメ↑なので、真下にレバーを入れておき、しゃがみガードでジャストディフェンスをすればよい。ジャストディフェンスを確認したらそのままレバーを上に入れればOKだ。

この入力は狙ってやれば難しくはないが、問題はジャストディフェンス（しゃがみ）しかできないということ。つまり、相手のジャンプ攻撃など、ジャストディフェンス（立ち）しかできない技に対しては無理なのだ。しかも、実戦においてノーガードでタメを作るわけにもいかないので、必然的に状況を絞って狙うことになる。

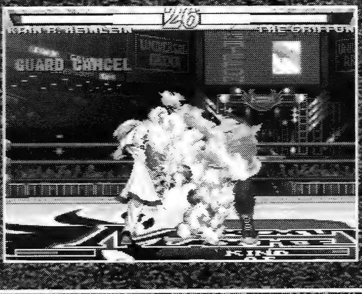
このことは、超必殺技でも同じことがいえる。コマンドの特性から、入力後にジャストディフェンスするタイプで、なおかつコマンド自体が長く、状況を絞らざるを得ないといえるだろう。

次に、狙いどころについて。なるべく相手に密着していないと各技とも空振りしやすいので、状況は限定される。筆頭にあがるのは起き上がり時だが、これはどのキャラでも一緒。カイン独自の場面といえば、シュワルツランツェ（ブレーキングor弱）のあとか、強シュワルツパンツァー（ブレーキング）後ぐらい……若干寂しいが、思い出したら狙っていこう。

残る1コマンドのT.O.P.アタックだが、この技はリーチを生かして、中間距離の飛び道具に対して出すと有効だ。それ以外の状況では発生の遅さがネックとなり、狙える機会は少ない。

おすすめガードキャンセルポイント

起き上がり
シュワルツランツェ（ブレーキング）後
弱シュワルツランツェ後
強シュワルツパンツァー（ブレーキング）後
ー



無理にガードキャンセルを狙うことはないカインだが……どうする？

※「おすすめガードキャンセルポイント」内の表は、その状況下で比較的ジャストディフェンス（ガードキャンセル）を狙いやすいものを表す。

接近戦の組み立て方

通常技重視で構成する

カインは類いまれなるダッシュ性能が持ち味で、そこからの強力な攻めが可能。使う技には…、
①立ちA　②立ちB
③立ちC　④しゃがみB
⑤ダッシュ投げ　⑥必殺技
……が挙げられる。

①はダッシュからの基本。立ちBにつないで連続技を狙ったり、ガード時はキャンセルフェイント技から再度ダッシュしていくといい。また、この技のあとにしゃがみBを出して上段避け攻撃を潰しつつ、シュワルツランツェ（ブレーキング）で威嚇するというのも効果的だ。

②はダッシュから出していく初手ではなく、通常技からのつなぎ技として使う。相手のジャンプを完全に封じつつ、連続技を狙ったり、キャンセルフェイント技からジャンプ攻撃orダッシュに連係させよう。また、キャンセル超必殺技もアリ。

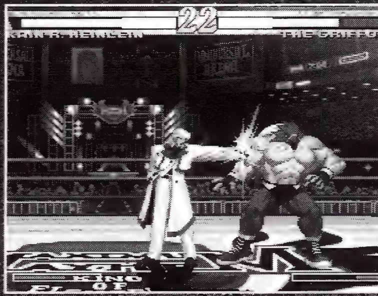
③には、投げ失敗で出た近距離立ちCも含まれる。ここからキャンセルでフェイント技を出すと、相手よりかなり有利（11フレーム）になるので強気に攻めていける。基本は立ちBで連続技&ジャンプ防止を狙い、ダッシュA（これもジャンプしようとすると高確率でヒットする）やダッシュC、ジャンプから攻めのループを狙おう。

④下段のしゃがみBは、しゃがみCへの簡単連続技の起点と、必殺技のタメ作りを兼ねる重要な技。キャンセル不能なので、連係の中では、それを維持する中継としての役割を担わせることが肝要だ。

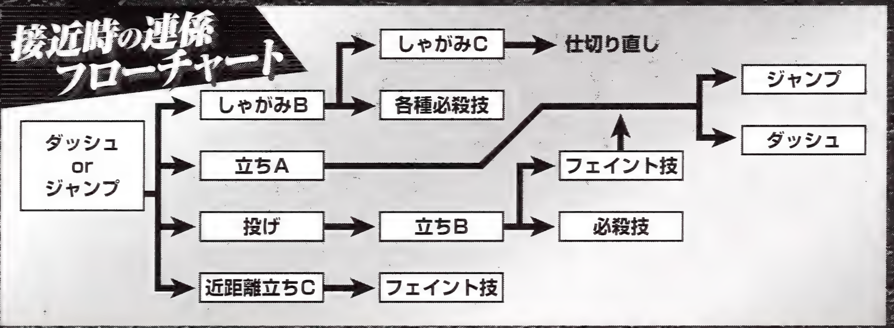
⑤通常技や必殺技で連係を組み、相手が一瞬でも油断したと思ったら、カイン最大の狙いであるダッシュ投げを仕掛けよう。投げ失敗の立ちCを意識した、フェイントでのキャンセルを仕込めば、失敗時も連係を組んでいける。多用しよう。

⑥はタメが必要なので多用はしないが、連係の締めにシュワルツフレイム、威嚇しつつヒット時においしいシュワルツランツェ（ブレーキング）、攻めにバリエーションを持たせる時に強シュワルツパンツァー（ブレーキング）を使っていこう。

また、必殺技ではないが、下段避け攻撃も出始めをつぶされなければ強力な技なので忘れずに。



ダッシュからは、立ちAか立ちCを多用する。もちろん投げへの布石だ。



小技は同時押し必須

カインを使っていると「うわっ！　事故った」という場面が多い。そう、これは短いダッシュから通常技を出そうとして、必殺技が暴発した時のこと。そこで出てくるのが同時押しだ。AはAC、BはBDと押すようにして、暴発を防いでいこう。CはややこしいがACD同時押しにする。これならT.O.P.状態でもきちんとCが出せるぞ。とはいえ、手に覚え込ませないと暴発の悪夢は永遠に……。

ガードクラッシュ連係

①｛ジャンプD→立ちC→キャンセルヒムリッシュ・アーテム（C）→T.O.P.アタック｝
または｛ジャンプD→立ちC→キャンセルヒムリッシュ・ゼーレ（D）→T.O.P.アタック｝
②｛ジャンプD→上段避け攻撃～C→キャンセルヒムリッシュ・ゼーレ（B）→ジャンプD→上段避け攻撃～C→キャンセルT.O.P.アタック｝
③｛しゃがみA×2→弱シュワルツランツェ→ヒムリッシュ・アーテム（C）→上段避け攻撃～C→キャンセル弱シュワルツパンツァー｝

カインの超必殺技はいずれも飛び道具で、ガードさせると先に動けるのが特徴。これを利用すれば、相手のガードクラッシュを意図的に狙う連係を作ることができる。その中でも、比較的楽にガードを崩せる上記3パターンの説明をしよう。

①超簡単クラッシュ

これはパワーゲージを2つ使って、なおかつT.O.P.アタックを使用したもの。カインはパワーゲージがすぐに溜まるのでチャンスは多い。はっきりいってどちらでもいいのだが、前者は立ちCが近距離でも遠距離でも構わないが、もがいた相手がダメージをくらう可能性がある。後者は近距離立ちCからでないと逃げられやすいが、もがいた相手に連続技を狙うことができる。どちらもかなりイイ連係になっていることは間違いない。

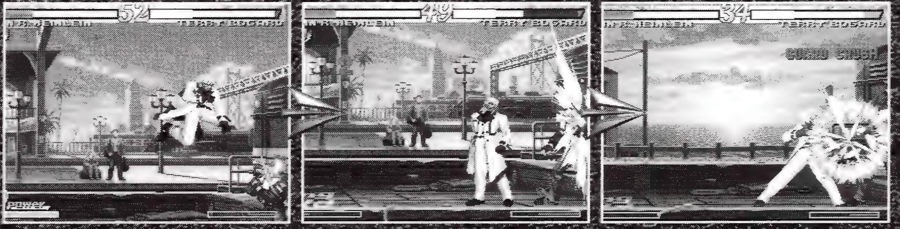
ちなみにT.O.P.アタックでガードクラッシュをさせたら、すぐに上段避け攻撃→立ちC→キャンセルT.O.P.アタックを入れていくといい。

②難しいが狙いたい連係

次は、パワーゲージを1つ使ってガードクラッシュをさせる連係。これは、ジャンプDと上段避け攻撃のつなぎがシビアで、2回目のジャンプDと上段避け攻撃のところで割り込まれる可能性があるが、途中でヒットすればそれでもいいし、なんといってももう一度ガードクラッシュを狙えるのが大きい。相手を倒せそうなら、ガードクラッシュ後に上段避け攻撃からの連続技でパワーゲージを使ってもいいので、柔軟性に富んでいる。

③画面端限定強烈連係

最後は、パワーゲージを2つ使い、なおかつ画面端限定だが、T.O.P.状態でなくてもガードクラッシュさせられる連係。弱シュワルツランツェの前後でしか割り込めないのがポイントで、割り込もうとすると、たいてい弱シュワルツランツェかヒムリッシュ・アーテムがヒットする。ガードクラッシュか大ダメージの2択!?　素晴らしく凶悪。



ガードクラッシュ連係はいろいろあるが……まずは画面端でしゃがみA×2からシュワルツランツェ（B）を出す。着地後にヒムリッシュ・アーテム（C）。ここで割り込んでくれば体力の半分を奪い、割り込んでこなければガードクラッシュに！　強烈!!

餓えた狼の

餓狼～MARK OF THE WOLVES～

設定資料集

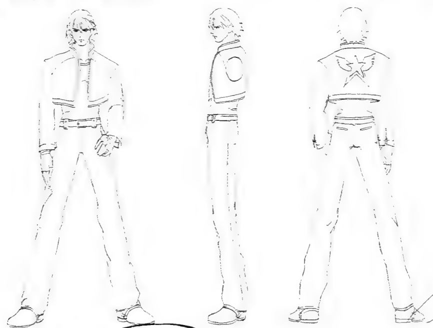
『餓狼』の設定画の掲載に加え、初出の裏設定を掲載！
アルカディア1号の開発コメントも再録!!

Rock Howard

ロック・ハワード

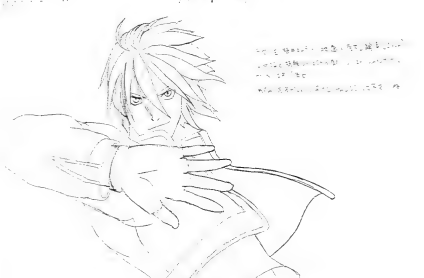
開発より一言

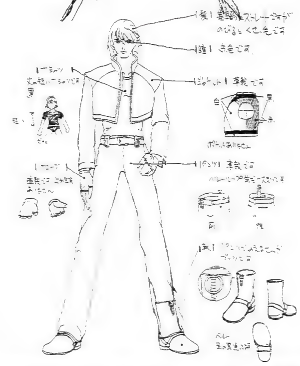
ロックは新主人公ということで、特にデザインからモーションまで気を遣ったつもりです。チャン・コーハンが好きな私は、ロックのカッコ良さを自分なりに作り出すのに苦労しました。末永くかわいがってやって下さい。　(N. KUROKI)











ギースとロック

サウスタウンの外れにある古アパートの一室。

7歳の少年ロックは母と二人の慎ましい生活を送っていた。

暮らしはさして豊かではなかったが、母の愛に包まれた幸せな日々だった。

父親の存在は知っている。しかし会いたいと思ったことはなかった。

それは「あの人に迷惑をかけてはいけない」という母の願いからだった。

しかし、ロックは父にいつしか会いたいと思いを募らせていく……。

そんなある日、母が謎の重病にかかってしまう。

ロックは母の看病をするが、とても子供一人で見きれるものではなかった。

そんな時、うわごとで母が父の名を呼んでいるのを聞く。

考えに考えたロックは、ギースに助けを求めることを決心するのだった。

単身ギースタワーへ向かうロック。そして遂に父に初めて対面したのであった。

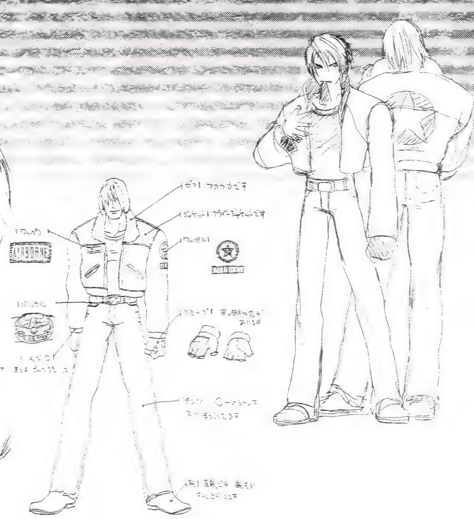
早速ロックは母の容態を告げ、ぜひ助けて欲しいと懇願する。

しかし、ギースはその願いを聞き入れずロックを追い返したのであった。

その夜……母は静かに息を引き取った……。

それ以来、彼はギースのことを恨むようになる。







Terry Bogard

テリー・ボガード

開発より一言

今回のテリーは、35歳らしく渋めにしてほしいとのことだったので、色々と気を遣いました。…がジャンプをすれば宙返りするし、ダッシュすれば元気一杯走るしで、あまり昔と変わってませんね。いつまでも元気なテリーをこれからもヨロシク。（S. SASADA）



ギース亡き ロックの心境

時は流れ、ロックがテリーのもとにやって来て一年……。

ついにテリーはギースとの決着をつけた。

しかし、それは同時に父の死を意味していた。

母が死んで以来、父を恨み続けてきたロックであったが、今は複雑な心境になっていた。

最後の肉親を失ったという感傷だったのかもしれない。

しかし、ロックにとっては理由はどうでも良かった。

何も考えられなくなったロックは、テリーにストリートファイトを申し込む。テリーは何も言わず、それを受け入れ、二人は一昼夜闘った。

そしてその夜……。

当然テリーに勝てるわけもなくボコボコになった彼は、動けない体を横たえ月を見ていた。

月の存在と自分の存在……。かすかに心臓の鼓動が聞こえていた。

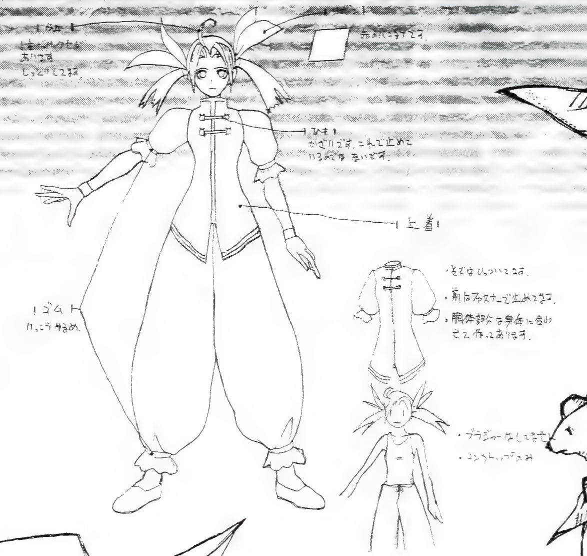
無力でちっぽけな自分にも生命を感じることが不思議だった。

そして考えていた……一体、自分は何処へ向かっているのだろう……と。

そして数年後……。

ロックはテリーとのアテのない旅の中にいた。

それは、彼自身が必死に考えた自分探しの旅でもあった……。







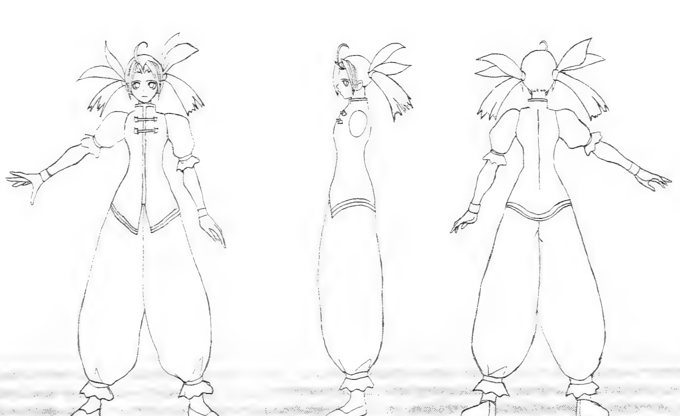
双葉ほたる

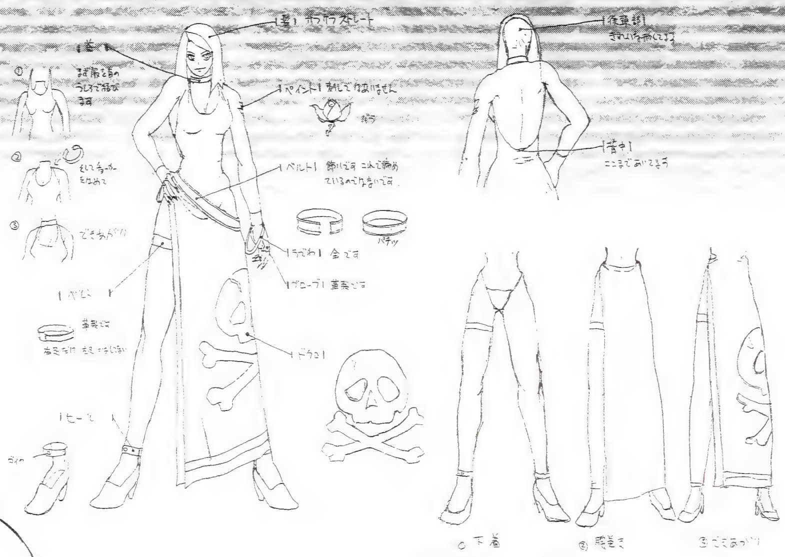
Hotaru Futaba

開発より一言

ほたるは企画マンの厳しいチェックのおかげで、全キャラ中一番ボツアクションの多いキャラになりました。担当の私がヘタクソという理由もありますが。でも、おかげで良いキャラクターになったと思います。是非使って下さい。　（イトカツ）





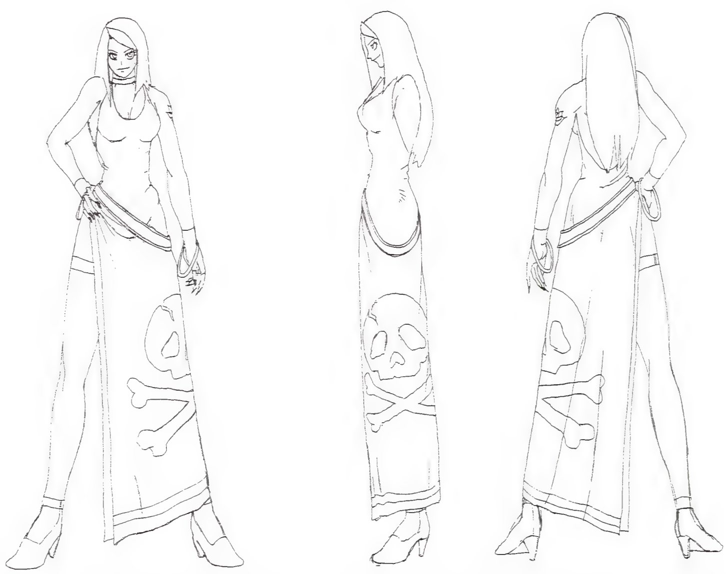


開発より一言

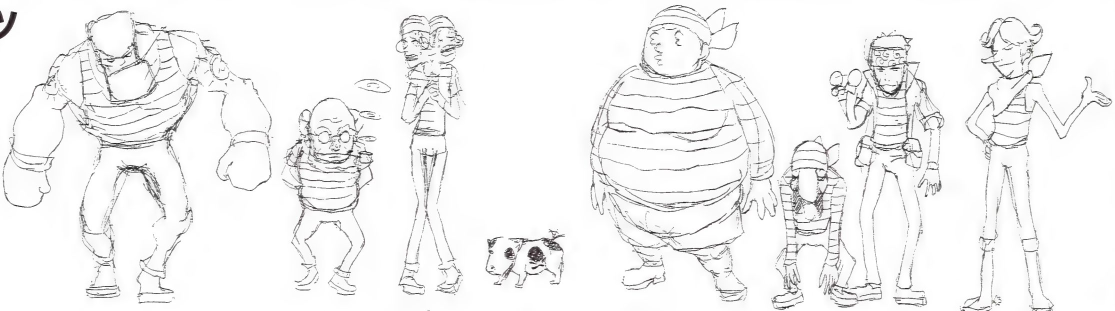
チャンが好きだと言っているのに、ロックの次は女性キャラが……。企画から「居酒屋に一緒に行ってくれそうな人」と言われた時にはどうしようかと思いましたが、割とうまくいったと思っているのですが、どうでしょう？　(N. KUROKI)

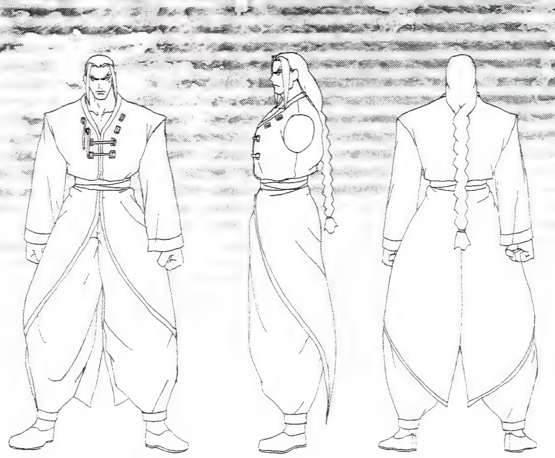


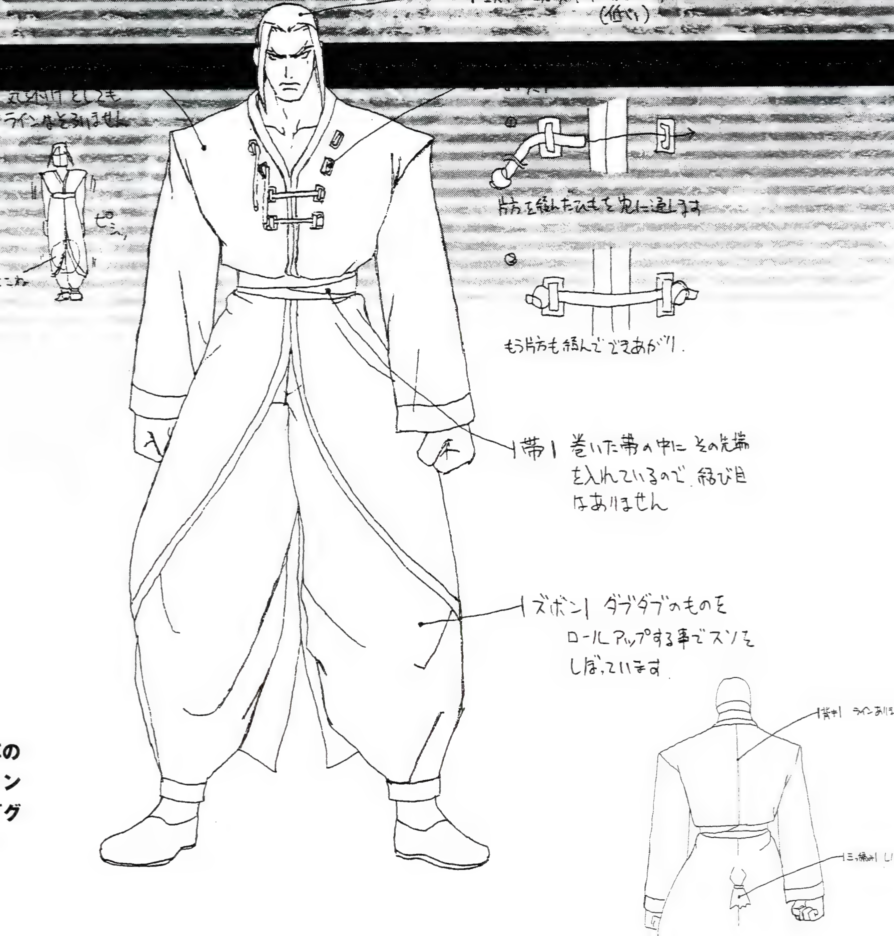
B・ジェニー



リーリンナイツ団員





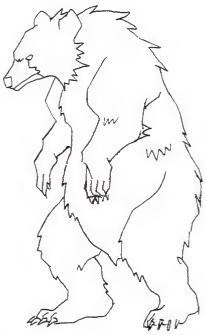


Gato

牙刀

開発より一言

最初に渡された零牙(牙刀)の仕様書には「相手の後ろに立って耳のアナに指つっこんでピッキ〜ン」と書いてありました。グリフォンマスクでかすぎて牙刀が見えんなぁとか思ってたら……ハッ！「グリフォンマスク、耳ないやん」　　　　（ＥＩＭＯＴＳＵ）



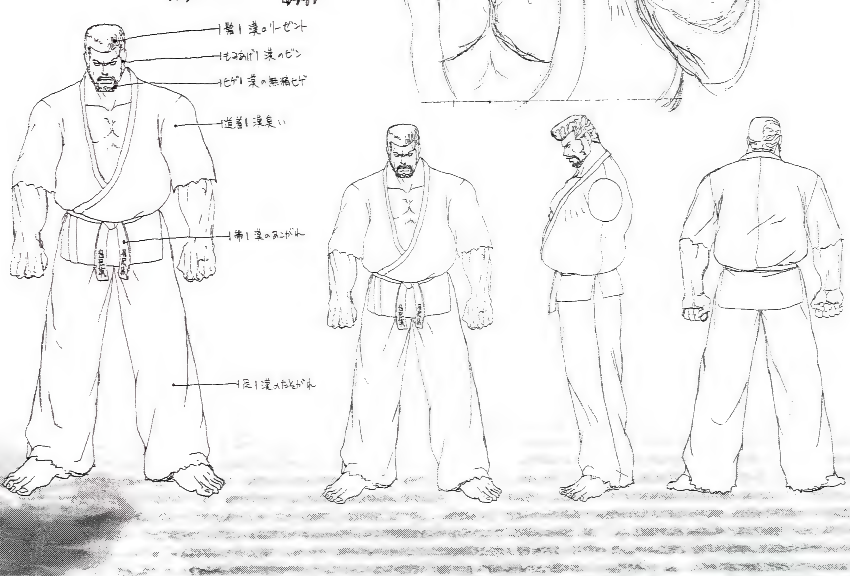


Marco Rodriguez

マルコ・ロドリゲス

開発より一言

一撃必殺を信念とする会社ＳＮＫが贈る、漢汁をたっぷりきかせた極限流空手の新たな獣マルコの登場です。ロックとは一味違うセクシーを感じて下さい。　　　　（そえ三）











Kim Dong Hwan

キム・ドンファン

開発より一言

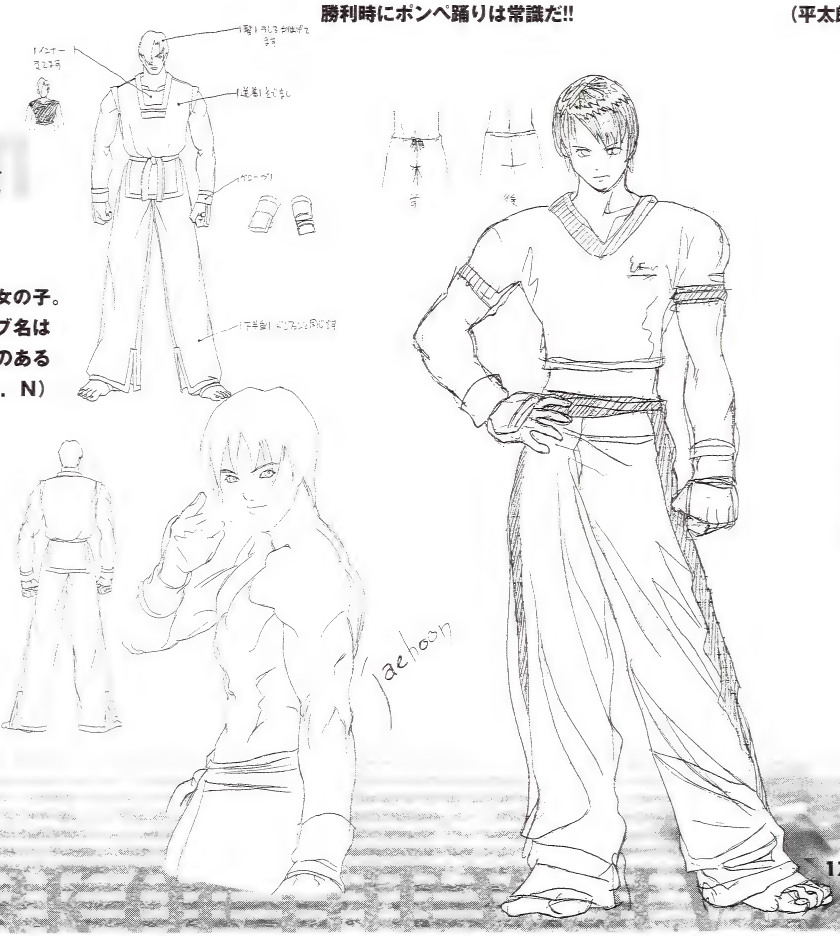
父親とは違い、練習嫌いの楽天家として性格付けされています。容量の関係で通常技はほぼ弟のジェイフンと同じですが、演出面や基本動作で性格の差別化を出すのに気を遣いました。トリッキーな動きで対戦では妙な強さを発揮する彼ですが、何となく憎めない奴です。
勝利時にポンペ踊りは常識だ!!　　(平太郎)

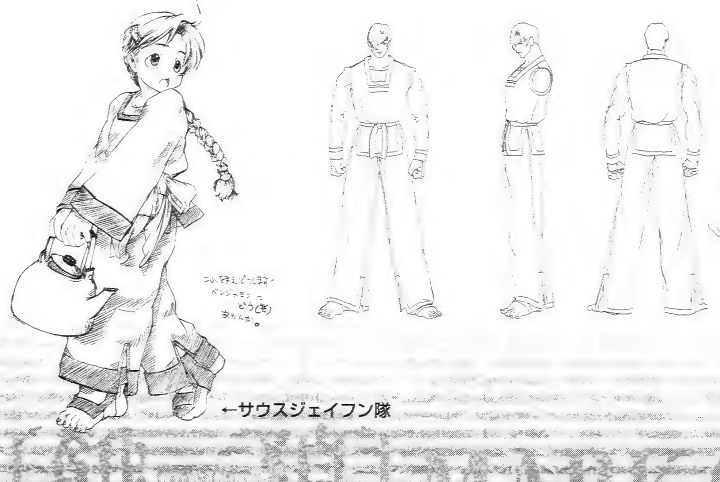
Kim Jae Hoon

キム・ジェイフン

開発より一言

ジェイフンが一本取ると、水の入ったヤカンを持ってくる女の子。彼女はキム道場非公認ファンクラブのメンバーです。クラブ名は「サウスジェイフン隊」だそうです。裸足で走ることに自信のある人なら、誰でも入会できるそうです。　(FUTATSU. N)





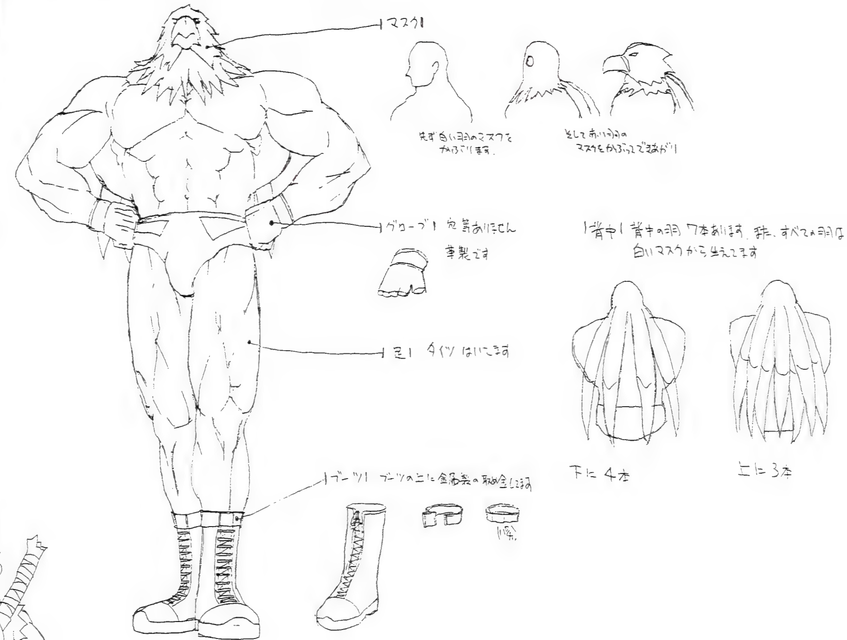
←サウスジェイフン隊



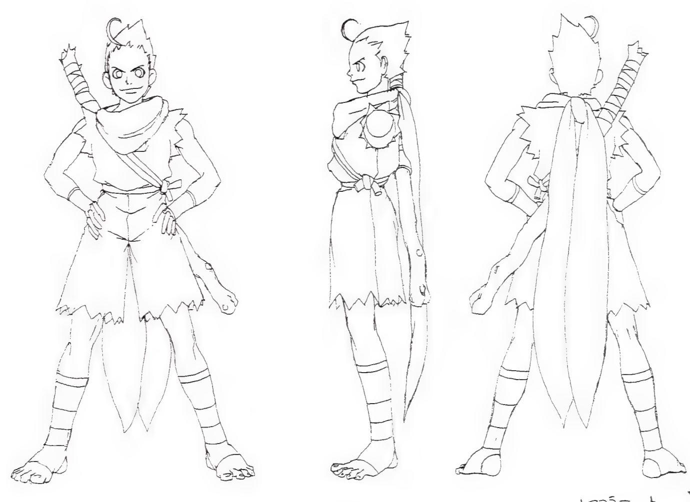
開発より一言

グリフォンマスクは、餓狼シリーズでは珍しい純粋な投げキャラです。強力な打撃で打ちのめし、破壊力抜群の必殺投げで止めをさす。美しく豪快に勝利して、プロレス最強の道を突き進んで下さい。

(TERARIN)



グリフォンマスク



開発より一言

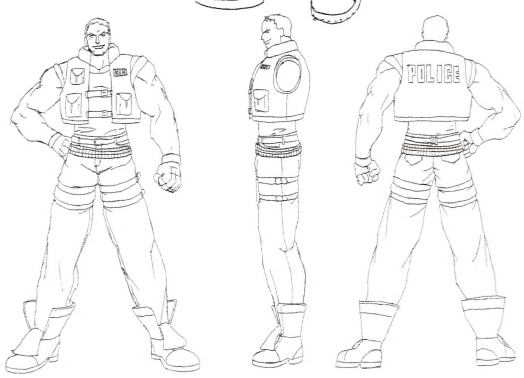
前作同様、デコぴんのアホキャラを作りました。忍者作成にあたり、資料用と持参した「サスケ」「おれは猿飛だ！」「伊賀の影丸」「伊賀のカバ丸」は娯楽アイテムと化しました。ふつつかな息子ですが、よろしくお願いします。

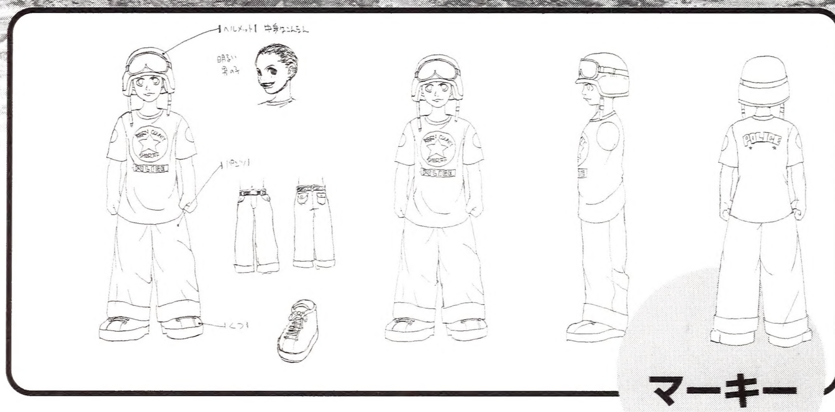
(直江 恵)



北斗丸







マーキー

開発より一言

B級映画のバタ臭さを苦々しく思っていたピノコは、幕末の耽美な世界を捨てて旅立ったのでした。しかし、そこに待ち受けていたのは肉々しい中年男でした。でも、結局のところ、将来の夢は女子高生になることでした。
（ピノコ）

Kevin Rian

ケビン・ライアン



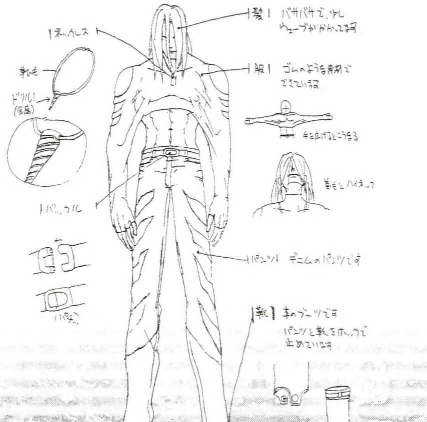


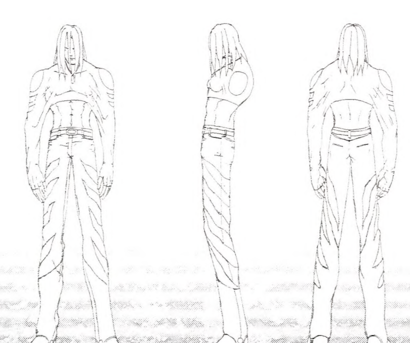
Freeman

フリーマン

開発より一言

俺的にはデス／ブラックメタルとグラインドコアのイメージ。モデルはマンソ●ちゃうしレミ●も偶然やっちゅうねん！俺的に、ヤツのテーマ曲はモービットエンジェルの「フォール フロム ザ グレイス」これ聴いてお前も召されろ！（D−METAL）





Graphic Arts



Grant
SUBBOSS
グラント

Kain.R.Heinlein
BOSS
カイン.R.ハインライン



カインとグラント……。
この2人には、他人には計り知れない深い繋がりがあった……。

さかのぼること19年前。まだカインがスラムにいた頃、彼には親友と言える男がいた。
その男の名は「アベル」。
お互い孤児だった彼らは出会った頃からすべてを理解しあえる仲となり、寝食はもちろんのこと、ひもじい時や辛い時も、お互いをかばい助け合ってきた。

ある日、カインとアベルは、同年代の少年がリンチに合っている現場を目撃した。
暴行を加えているのは、スラムでも悪辣で有名なチンピラ集団で、言動からもそれが彼らの憂さ晴らしである事は明白だった。
それでも少年は無抵抗のまま殴られ続けるだけだった。
彼にはわかっていたのだ。抵抗すれば、更に殴られると……。どんなに殴られても、耐えるしかなかった。
しかし……肉のきしむ音が何十回も街にこだました後、ようやくチンピラ共が去った時には、少年はすでに息絶えていた……。

数時間後……。カインとアベルは、海が見える丘に、その少年を手厚く葬ってやった。
……二人は、ずっと海を眺めていた。しばらくの後、カインはアベルを振り返った。
「……俺は……嫌だ。戦わずして、こんなところで朽ち果てるなんて……俺は嫌だ!」
「カイン……お前?」
「俺はいつか、ここを抜け出す。そして、すべてを手に入れてやる! その時はお前も一緒に来い! アベル!」
アベルは少しの間黙っていたが、すぐ何かを決意したかの様な面もちでカインに向き直った。
「……よし、わかった。俺もここで死ぬのは嫌だ。お前が突き進むというなら俺も突き進もう」
「そうだ! 俺達はこんな所で死にはしない!……死んでたまるか!」
カインは拳を握りしめ……そして、更に決意を固め言った。
「力が欲しい……すべてを手に入れる力が……。そして、それにはアベル、お前の助けが必要だ!」
「……わかったよ、カイン。お前を助けよう。お前が表となるなら、俺は裏となって……」
夕暮れの日差しが彼らの影を地面に落とす。その2つの影は堅く、手を繋ぎ合っていた。

グラントの正体……それは幼少からのカインの親友、アベル・キャメロンである。
幼き日にカインと共に夢見た野望……真の自由をセカンドサウスに体現させるため、カインを補佐する裏方の仕事を自ら買って出た。危険な裏の仕事ではあったが、アベルの仕事は常に完璧を誇り、カインの組織内での力を強めることに貢献した。
しかしある時、カインのあまりに早い出世をねたむ組織幹部の裏切りに合い、胸に凶弾を受けてしまう。
なんとか一命をとりとめ、運動機能にも問題は生じなかったが、心臓にあまりに近い位置にくらったため摘出不能となってしまう。そして、その弾は確実に心臓に近づきつつあり、それが到達した時がアベルの最後だと言われている。
……その残された時間が後4年。カインはその事実を知らない。
そんな状況に置かれても……いや、そんな状況だからこそ、アベルは自分達の野望のため……そして自分が生きる実感を得るため……戦いの殉教者たらんとしている。

making of GAROU
-MARK OF THE WOLVES-

EDITORIAL DEPARTMENT GAZETTE

●2000年2月25日、本作のネオジオ用ROM発売予定、3万2000円也。当然購入して再び家賃滞納生活へ突入。じっくりとこの本を読みながらプレーするコトにします。最終目標は、ゲーセンで勝つ！　グリフォンマスクで！　ビッグフォールグリフォン（潜在能力）で！（眼鏡っくす林）

●'91年末の忘年会後……酔っ払いの喧騒で荒れ狂う編集部の片隅で、斬影拳のみで初クリアした初代餓狼伝説から約10年。あれから格闘ゲームの変遷とともに多くのシリーズを重ねてきた餓狼も、未だその刺々しさは衰えていない。気合いを入れてやり込むべし。（さわたり）

●満を持しての登場となった餓狼伝説の新シリーズ。月華チーム渾身の一作だ。SNK作品ファンを魅了するキャラクターと、過激なるゲーム性。見よ、新生『餓狼』、新たな世紀を切り裂く狼ここに誕生せり！！（杉田）

●登場キャラクターからゲームシステムなど大幅に革新された本作。新たなる伝説となるか？　ARCADIA編集部が一丸となってこの本に取り組みました。立ち読みではなく、買ってください。（ファイナル玄米しもでん）

●餓狼シリーズは2、スペ、3のムックの制作に関わりました。思い起こせば、いろいろなことが……。『餓狼』はSNK格闘ゲームの最大の魅力ともいえる、「世界観」が凝縮しているタイトルだと思います。（ゆさ）

●ゲーメストからアルカディアに移り、早4ケ月。腰痛で寝込んだりyesの新譜が出たり色々ありましたが(?)、ムックの一冊目を出すことができました。アルカディア本誌も宜しゅうお願いいたします。（マッスル北裏）

●グリフォンマスクの正体は不破 刃だ！　という意見は却下された。ボディー突きはあるし、ジャンプCは同じだし……とか思ってたのに。あと、体力ゲージが1本なのは久々だなぁ、とか思ってみたり。（イタキョウ）

●ムックの仕事のため、「某ミュージカルが観に行けね～！」と憤慨していましたが、2日に観劇に行ったところ、期待外れの出来映えで、ある意味一安心。何度も劇場に足を運んだあの夏はもう帰ってこないんだね。（コドモ）

●しっかりした作り込みに、かくあるべしと感じ入りました。キャラも立っててすんげえ楽しいゲームですねコレ。グリフォンのような立派な人間になって、ジェニーみたいなカワイイ嫁さんもらいたいです。（たもつ）

●アルカディアでは初のムックっちゅーことで、わりと気合い入ってます。さて、本作では個人的にグリフォンが気になる。編集部の面々もこのキャラを使うとノリノリでプレイするので困ります。（ピ～、ポ～!!　魔神）

●昔の仕事の関係で得意ジャンルだということもあり、今回は内容面の監修的な役割を務めました（自分、一応編集者です）。といっても多少のアドバイスや間違いの訂正をしたぐらいだけど、それによってこの本の内容がよくなったことを信じます。（河野 淳一）

●やっぱマルコだなマルコ。マルコたまんねーな。奴のステキな一言一言に、オイラのハートはがっちりキャッチされまくり。餓狼の広告が奴が主役なのはそのせい。見てくれたかしら？　ステキよね。（ひで）

●あらゆる間合いからTYPEシフト→真空投げをこなせるよう練習中。今回は開発者インタビューを担当しました。SNKのY.ODAさん、お忙しい中インタビューに応じて下さってありがとうございました。（大庭）

●正月をムックに奪取されただけあって、なかなか良い仕上がりかと。最初は牙刀とマルコが最強だと思ったんだけど、編集部で2人のケビンに逮捕されまくったんで、すっかりケビン恐怖症……最強は奴に譲ります（MVP）

●楽しく遊べる対戦ゲームです。選り取りみどりな強い選択肢の中から自分の行動を選ぶことができるから、プレイヤーの個性が出るし、遊んでいて強い喜怒哀楽を感じたりもする。楽しいわけですね。（珈琲ふりーく）

●どもぉ一新人です。今回、ムックの執筆に当たっていろいろと勉強させてもらいました（何？　とは聞かないで）。本誌のほうで関わるかどうかは分からないけど、今後ともよろしくお願いいたします♪（たか）

●言い訳いろいろ考えつつ結論だけ言うと、今回の自分の記事は相当点数低いです。スミマセン。と落ち込んだのも束の間、炎の言霊を読んで元気回復（をい）。そんなワケで、誰かQOH'99で対戦しませんか？（はまー）

●今回の『餓狼』は楽しいっすね～。ガードキャンセルを絡めた読み合い「ドキワクばれたら死ぬ～」って感じが。でも最近じゃ、まともにガードキャンセルさせてくれないんだよね。読み負けばっかり。（ももやん）

●担当キャラが当たりばっかりでいい感じ～。味わい深い（一部適当との噂もあるけど……）グリフォンマスクに、攻め攻めのジェイフン。でもって、ゲロ強のケビン&グラント。ていうか、ケビンの強さって犯罪っぽくない？（若人）

STAFF
■発行人　浜村弘一
■編集人　浜村弘一
■編集長　林久徳
■副編集長　猿渡雅史
■デスク　霜田和人／杉田哲朗
■編集スタッフ　遊佐孝之／北裏裕章／伊丹恭／松田史征／荒川保／鈴木宏昌／河野淳一／入澤英明／大庭範人
■編集協力　MVP／珈琲ふりーく／ジェイケイ／鷹／はまー／ももやん／若人
■アートディレクター　大里浩二(THINKS NEO)
■デザイン　久保田シンヤ／野中郁子／齋藤明子(THINKS NEO)
■制作購買　望月紹良／関根隆之
■Special Thanks　株式会社エス・エヌ・ケイ

■発行所　株式会社アスキー
〒151-8024　東京都渋谷区代々木4-33-10
大代表　03-5351-8111
編集部　03-5433-7156（ダイヤルイン）
HPURL=http://www.ascii.co.jp/arcadia/
e-mail　arcadia@ml.ascii.co.jp

■印刷所　大日本印刷

■表紙Illustration by TONKO
©SNK 1999



ASCII MOOK
餓狼[GAROU]
-MARK OF THE WOLVES-
公式ガイドブック

雑誌63600-94
2000年2月28日初版発行

読者プレゼント

アンケートにお答えいただいた方の中から、抽選で4名様にマグカップ（プレゼント番号①）、10名様に店頭貼りポスター（プレゼント番号②）を差し上げます。アンケートハガキの表面に、希望するプレゼント番号を記入してください。

①マグカップ(4名様)





②ポスター(10名様)

アルカディア
ARCADIA
責任編集

〔餓狼〕……GAROU MARK OF THE WOLVES 公式ガイドブック



Illustration by SNK,TONKO

9784756133250

ISBN4-7561-3325-8

C9476 ¥1280E

1929476012807

雑誌63600-94 Printed in Japan 大日本印刷